DESCUBRE LA TÉCNICA DEL CÓMIC DE LA MANO DE PROFESIONALES

APRENDE a DIBUJAR CÓMIC



Por ÁLVARO MUÑOZ,
dibujante de Kiss Comix
y profesor de dibujo.

DOLMEN EDITORIAL

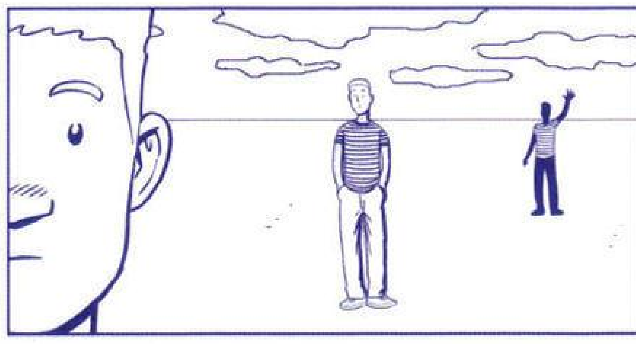
POR PETICIÓN POPULAR

Un completo manual que repasa todos los puntos necesarios para la elaboración de un cómic desde el principio hasta el final.

Aprende a dibujar cómics #0 es el perfecto manual que da forma a toda la colección ya que te enseña cómo funcionan los cómics y cómo hacerlos, de la mano de Álvaro Muñoz, dibujante durante años de la revista Kiss Comix y veterano profesor de dibujo en la escuela C-10 de Carlos Diez.







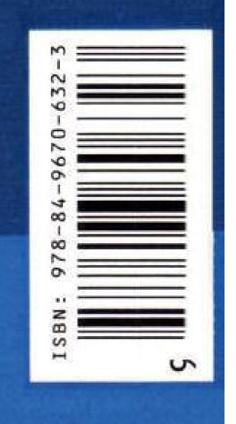




UN COMPLETO LIBRO FRUTO DE CUATRO AÑOS DE TRABAJO

EN ESTE LIBRO ENCONTRARÁS TODO SOBRE PLANOS, COMPOSICIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE VIÑETAS, USO DE LOS ESPACIOS, USO DE LÍNEAS CINÉTICAS, PERSPECTIVA, PROGRESIÓN DE PLANOS, LOS PUNTOS DE VISTA, TIPOS DE TRANSICIÓN, NARRATIVA, ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA, USO DEL TIEMPO... Y ESTO ES SIMPLEMENTE UNA PEQUEÑA PINCELADA DE LO QUE HAY EN SU INTERIOR.

TODO LO QUE NECESITAS SABER PARA COMENZAR A TRABAJAR COMO PROFESIONAL, CON CONSEJOS, MULTITUD DE LECCIONES Y TODO TIPO DE TEMAS, EN UN LIBRO EN EL QUE EL AUTOR HA EMPLEADO CUATRO AÑOS DE SU VIDA.


ISBN: 978-84-9670-632-3

APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 0

APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 0

Editor: Vicente García
Diseño Gráfico: Mari Paz García
Portada: Álvaro Muñoz (dibujo), Tomeu Morey (color)

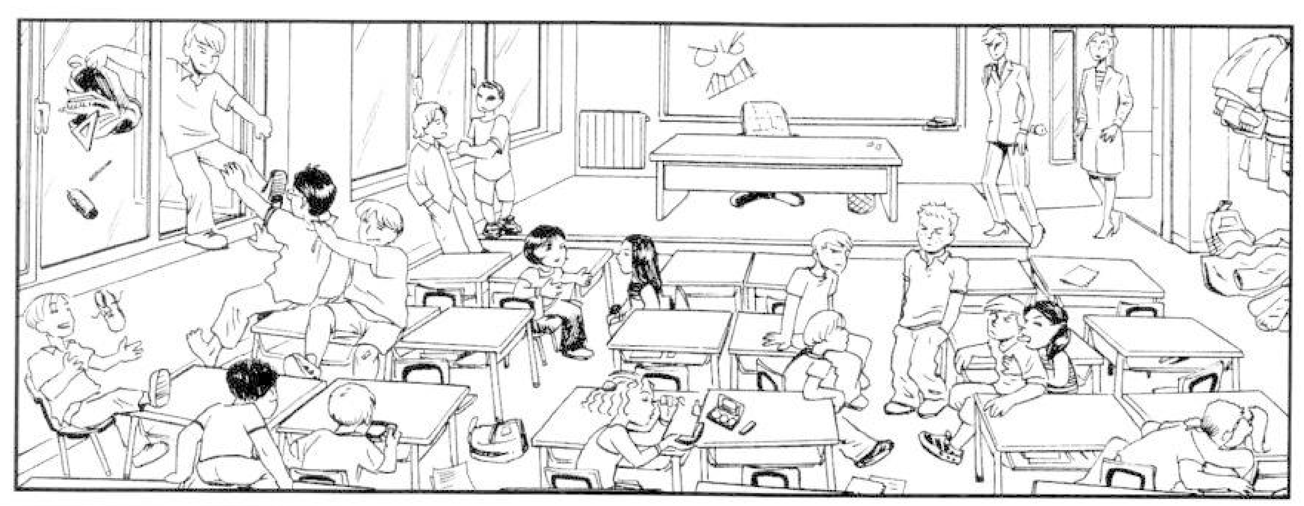
T. Dolmen Editorial S.L. Aprende a Dibujar Volumen #0. Abril 2008. C/Guillem Massot nº 7, 1º, 2ª. Palma de Mallorca (07003) Tlf. 971 29 04 89. ISBN: 978-84-96706-78-1. Depósito Legal: B- 20.940 Imprime ALEU S.A.

SUMARIO









ÁLVARO MUÑOZ

Dedicado a Scott McCloud

Este libro era una espinita clavada en mi corazón. Prácticamente desde que empecé a impartir clases de cómic y a preparar las lecciones barrunté la idea de escribir un libro que sirviese a mis alumnos como resumen y recordatorio de mis enseñanzas.

No pretendo haber descubierto la rueda, la mayor parte del contenido del libro está inspirado de otras fuentes; pero ha sido el contacto continuo con mis alumnos el que me ha obligado a reflexionar y a organizar conceptos que la inmensa mayoría de autores empleamos inconscientemente.

He intentado exponer las ideas de la forma más clara y concisa posible, con vocación de que los aspirantes a esta profesión puedan consultarlo en sus dudas primerizas.

En general simplemente espero que ayude a los autores a contar mejor sus historias.

Por supuesto también doy la bienvenida a todos aquellos lectores curiosos que desean conocer un poco mejor los entresijos de la creación de un cómic y abrirles los ojos para que disfruten más a fondo de su lectura, porque se podría decir que el cómic es el arte de lo engañosamente fácil.

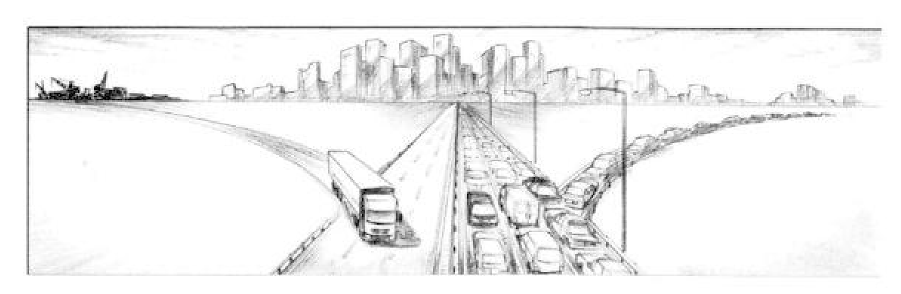
Por último, quiero dar las gracias a todos mis alumnos del curso de cómic de la academia C-10 de Madrid: Carlos, Gonzalo, Juanjo, José Luis, Adrián, Fer, Edu, Rebeca, Enrique, Jaime, Rafa, Raúl, Mario, Ángel Luis, Alfonso, José Ángel, Santiago, David, Elisa, Raquel, Alejandra, Susana, Pablo, Guillermo, Diego, Jose Carlos, Daniel...

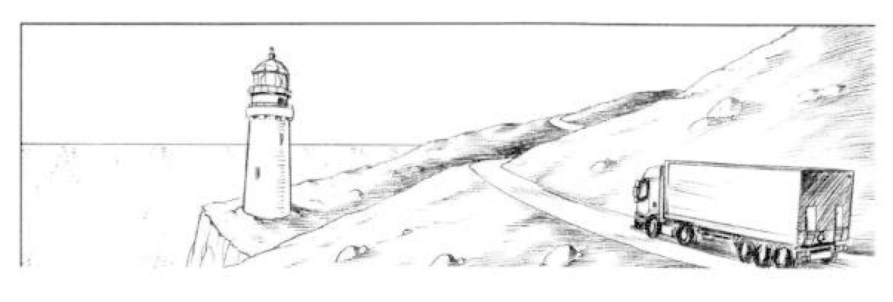
...más todos los que no recuerdo vuestro nombre...

...y especialmente a los preguntones.

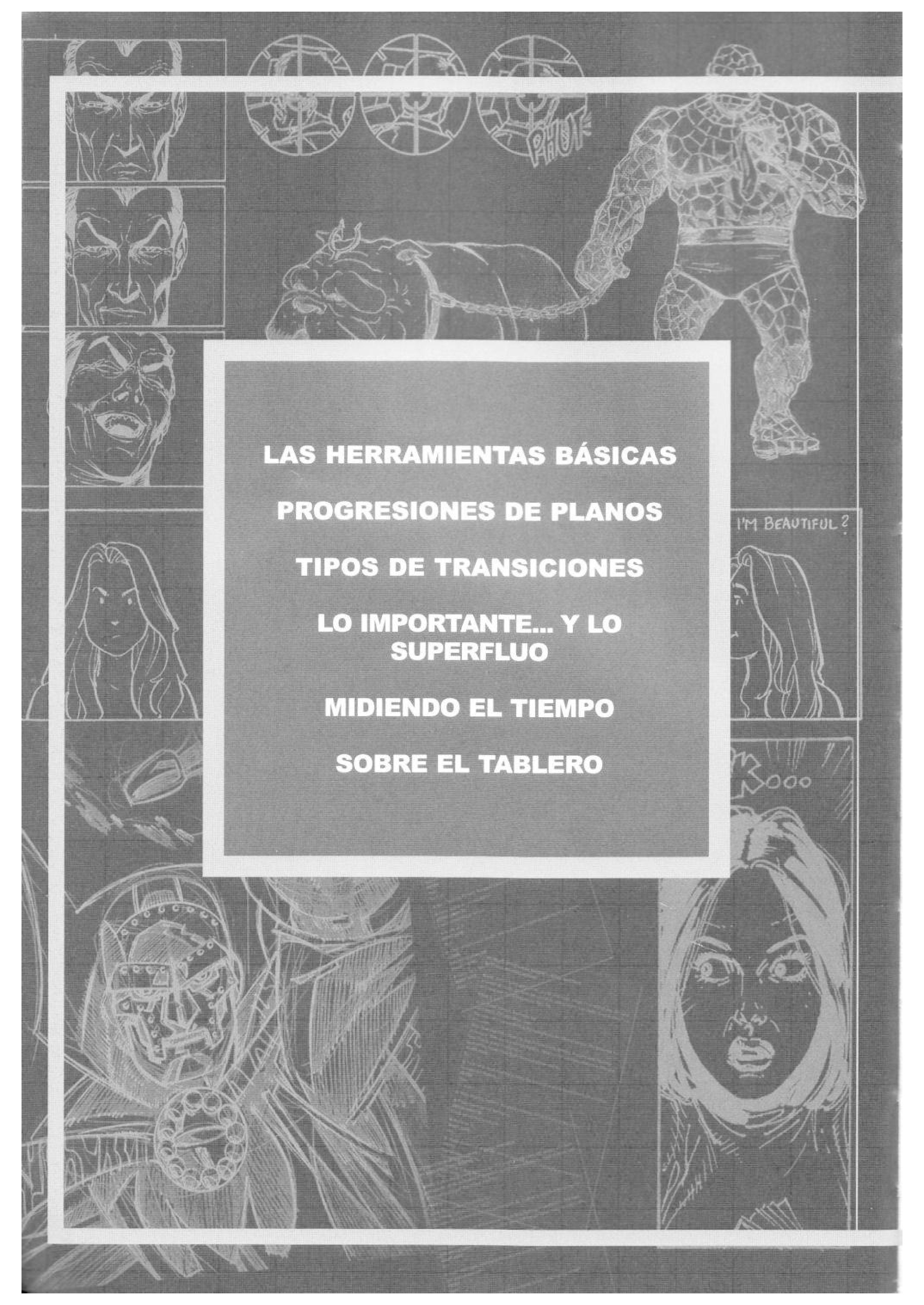
Álvaro Muñoz











LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS

PROGRESIONES DE PLANOS

TIPOS DE TRANSICIONES

LO IMPORTANTE... Y LO SUPERFLUO

MIDIENDO EL TIEMPO

SOBRE EL TABLERO

HOLA.

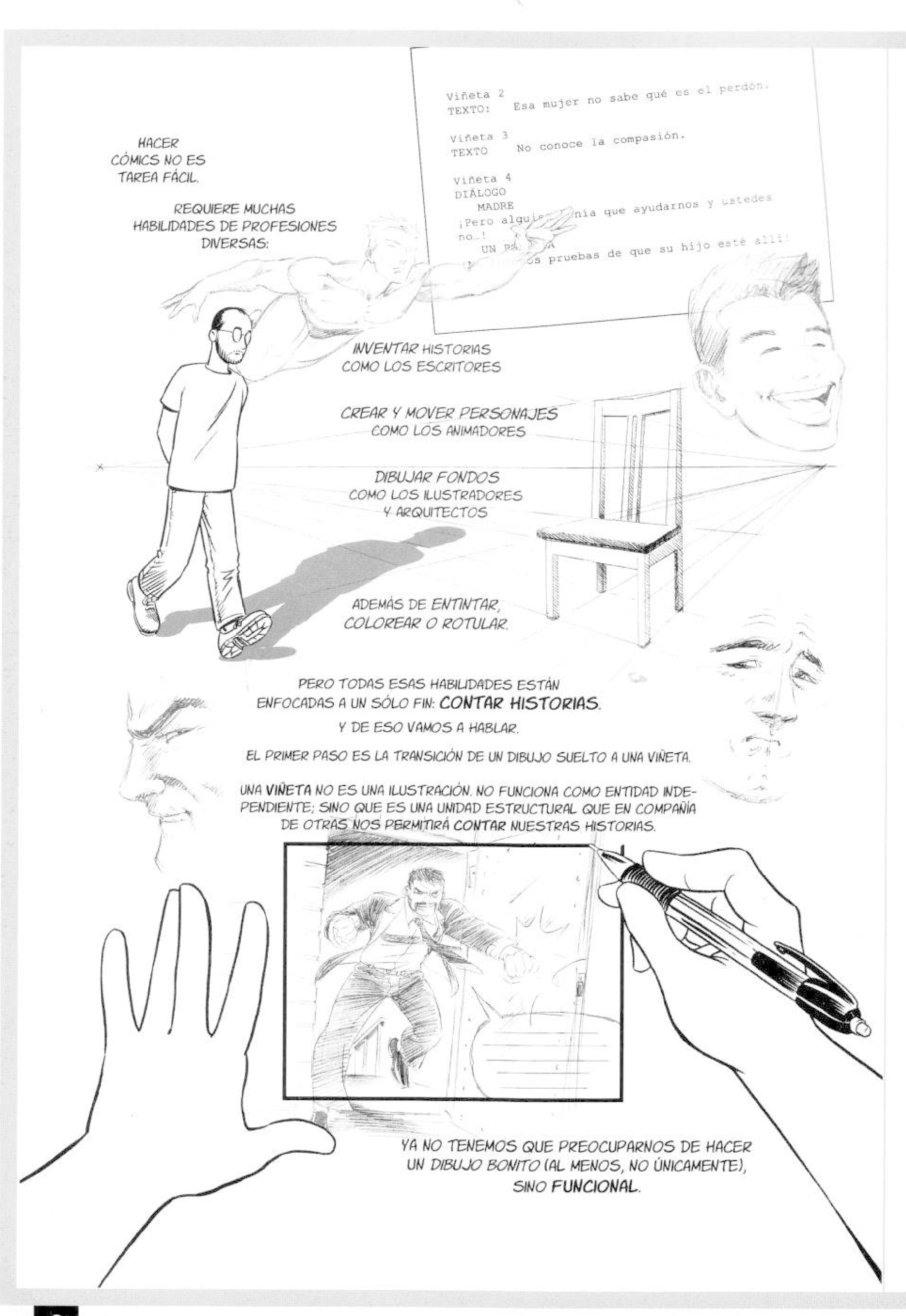
ME LLAMO **ÁLVARO**. SOY PROFESOR DE **CÓMIC**.

LO QUE TIENES ENTRE LAS MANOS ES UN **CÓMIC**.

VOY A ENSEÑARTE CÓMO **FUNCIONAN** Y CÓMO **HACERLOS**.

CAPÍTULO 1:

LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS



Viñeta 2
TEXTO: Esa mujer no sabe qué es el perdón.
Viñeta 3
TEXTO No conoce la compasión.
Viñeta 4
DIÁLOGO
MADRE
HACER CÓMICS NO ES TAREA FÁCIL.
REQUIERE MUCHAS HABILIDADES DE PROFESIONES DIVERSAS:
INVENTAR HISTORIAS COMO LOS ESCRITORES
CREAR Y MOVER PERSONAJES COMO LOS ANIMADORES
DIBUJAR FONDOS COMO LOS ILUSTRADORES Y ARQUITECTOS
ADEMÁS DE ENTINTAR, COLOREAR O ROTULAR.
PERO TODAS ESAS HABILIDADES ESTÁN ENFOCADAS A UN SÓLO FIN: CONTAR HISTORIAS.
Y DE ESO VAMOS A HABLAR.
EL PRIMER PASO ES LA TRANSICIÓN DE UN DIBUJO SUELTO A UNA VIÑETA.
UNA VIÑETA NO ES UNA ILUSTRACIÓN. NO FUNCIONA COMO ENTIDAD INDEPENDIENTE; SINO QUE ES UNA UNIDAD ESTRUCTURAL QUE EN COMPAÑÍA DE OTRAS NOS PERMITIRÁ CONTAR NUESTRAS HISTORIAS.
YA NO TENEMOS QUE PREOCUPARNOS DE HACER UN DIBUJO BONITO (AL MENOS, NO ÚNICAMENTE), SINO FUNCIONAL.







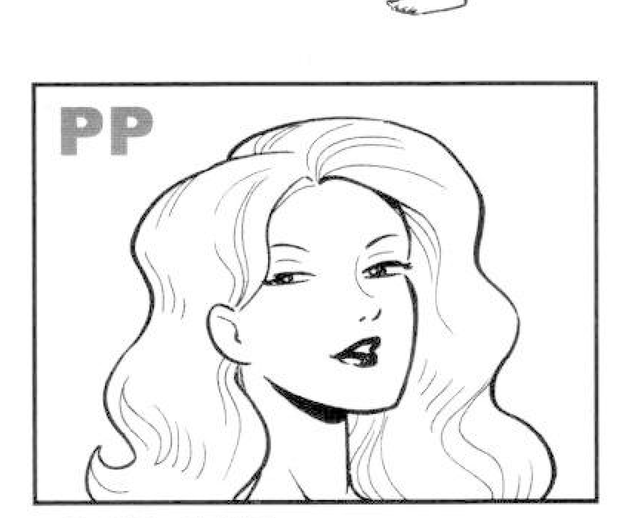


LO PRIMERO QUE DEBE CONOCER UN DIBUJANTE DE CÓMICS SON LAS HERRAMIENTAS DE QUE DISPONE PARA CONTAR LAS HISTORIAS. Y SU HERRAMIENTA BÁSICA SON LAS VIÑETAS, QUE SE CLASIFICAN SEGÚN LOS **TIPOS DE PLANOS**.

LA NOMENCLATURA DE LOS PLANOS ESTÁ TOMADA DEL MEDIO CINEMATOGRÁFICO. Y SIRVEN PARA QUE EL GUIONISTA PUEDA TRANSMITIR AL DIBUJANTE LO QUE VE EN SU CABEZA DE UNA FORMA APROXIMADA.



EL **PLANO DETALLE** NOS MUESTRA LAS COSAS **PEQUEÑAS**, COMO SI OBSERVÁSEMOS CON UNA LUPA. POR EJEMPLO: UNA UÑA, UN BOTÓN, LA PUNTA DEL BOLÍGRAFO...



EL **PRIMER PLANO** NOS MUESTRA EL **ROSTRO**, DESDE EL CUELLO HASTA LA CORONILLA. SE UTILIZA CUANDO QUEREMOS PRESTAR ATENCIÓN A LOS **SENTIMIENTOS** DEL PERSONAJE: ALEGRÍA, TRISTEZA, IRA, UNA MIRADA SARCÁSTICA...

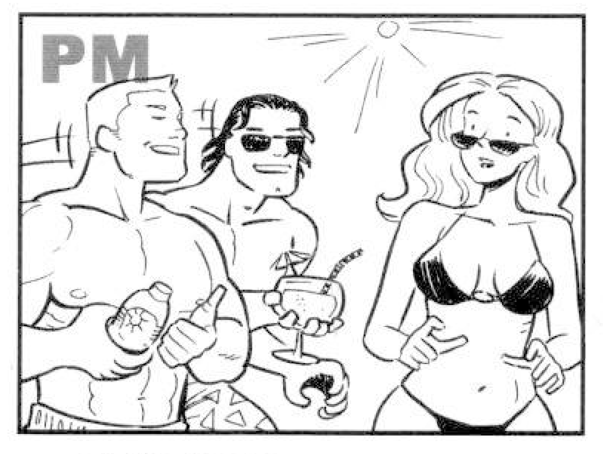


SE PUEDE MATIZAR TODAVÍA MÁS. SI DECIMOS UN PRIMER PLANO **CORTO**, EL PLANO SE *CIERRA* Y VEMOS DESDE LA FRENTE HASTA LA BARBILLA.

PARA SENTIMIENTOS MUY INTENSOS.



SI DECIMOS UN PRIMER PLANO **LARGO**, ENTONCES LA VIÑETA CORTA HACIA LA MITAD DEL PECHO. SE VE CLARAMENTE EL ROSTRO, PERO ES MÁS **RELAJADO** QUE LOS ANTERIORES.



EL **PLANO MEDIO** MUESTRA AL PERSONAJE HASTA LA CINTURA. SU USO HABITUAL ES EN DIÁLOGOS, O CUANDO EL PERSONAJE HACE ALGO CON LAS MANOS: COGER COSAS, GESTICULAR, ESCRIBIR...



EL **PLANO AMERICANO** CORTA MÁS O MENOS POR LAS RODILLAS. SE UTILIZA EN CONVERSACIONES MULTITUDINARIAS, PERO SIN DAR MUCHO ÉNFASIS AL FONDO.

RECORDEMOS QUE EN CINE LA PANTALLA NO CAMBIA DE TAMAÑO. ASÍ, EN UNA CONVERSACIÓN DE CUATRO PERSONAS EN UN PLANO MEDIO SE TAPARÍAN LOS UNOS A LOS OTROS. SOLUCIÓN: ABRIR EL PLANO.

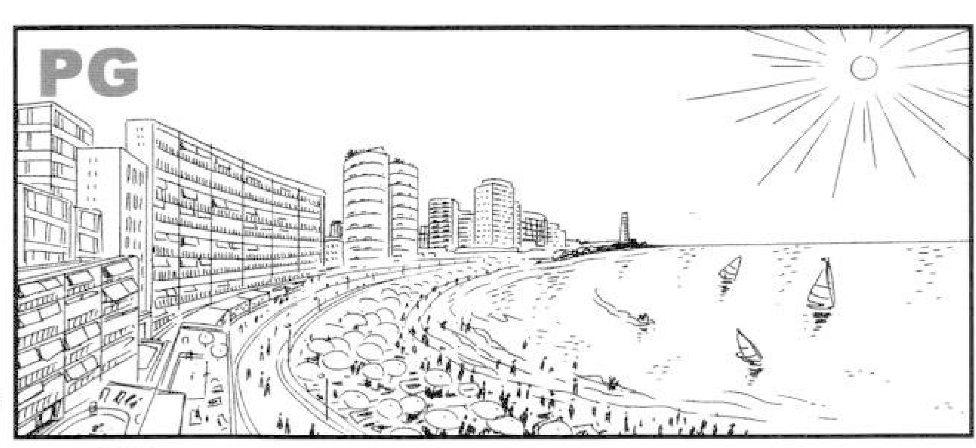


EL **PLANO GENERAL** ES MUY VERSÁTIL. NOS MUESTRA EL ELEMENTO COMPLETO. DEPENDIENDO DEL CONTEXTO EL PLANO SE ABRIRÁ O CERRARÁ EN CONSECUENCIA. UN *PLANO GENERAL DE SANDRA* NOS LA MUESTRA **ENTERA**, DE PIES A CABEZA.



PERO SI DIGO UN *PLANO GENERAL DE UNA HABITACIÓN* LA CÁMARA SE ALEJA PARA COGER COMPLETA **LA HABITACIÓN**. SU FUNCIÓN BÁSICA ES **SITUARNOS**: ¿DÓNDE ESTÁ SANDRA? ¿CÓMO DE GRANDE ES LA HABITACIÓN? ¿DÓNDE ESTÁ CADA PERSONAJE? ETC.

UN *PLANO GENERAL DE IBIZA* MOSTRARÁ UNA VISTA **PANORÁMICA** DE LA PLAYA.



PERO TODAVÍA EXISTEN MÁS PLANOS EN FUNCIÓN DE LA **ALTURA** DESDE DONDE MIRA LA CÁMARA.

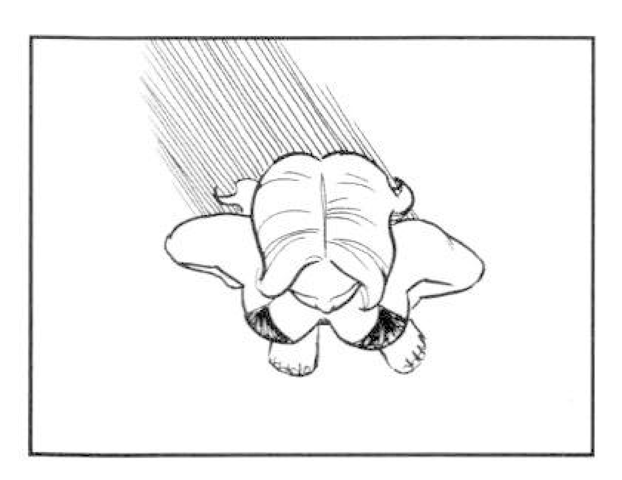
EL PLANO **PICADO**, A VECES LLAMADO *A VISTA DE PÁJARO*, PORQUE VEMOS DESDE **ARRIBA** AL PERSONAJE.

SI NO DECIMOS **NADA**, SE ENTIENDE QUE ES UN PUNTO DE VISTA NORMAL. ESTO ES QUE LA CÁMARA ESTÁ A LA **MISMA ALTURA** DEL OBJETO QUE MOSTRAMOS.

EL PLANO CONTRAPICADO (EL *OPUESTO AL PICADO*). ES CUANDO VEMOS DESDE **ABAJO** EL OBJETO.



VEAMOS ALGUNOS EJEMPLOS. EL **PLANO PICADO** ESTÁ TOMADO DESDE ARRIBA. ASÓMATE A LA TERRAZA Y MIRA LA CALLE... ¡ESO ES UN PLANO PICADO!



EL **PLANO CENITAL** ES UN PLANO PICADO COGIDO JUSTO DESDE ENCIMA DEL PERSONAJE. ESTE TIPO DE PLANOS SE UTILIZA BÁSICAMENTE PARA DAR SENSACIÓN DE **SOLEDAD**.



EL **PLANO CONTRAPICADO**. SI MIRAMOS HACIA ARRIBA, TODO LO QUE VEMOS SON PLANOS CONTRAPICADOS. ES EL PUNTO DE VISTA HABITUAL DE LOS NIÑOS Y SIRVE PARA DAR LA SENSACIÓN DE **PODER O AMENAZA**.





EN GUIÓN ESTA VIÑETA PODRÍA APARECER DESCRITA COMO: **Plano general** de una playa donde se ve a un fotografo, una modelo, un montón de gente y sombrillas; y en **primer plano** un monstruo marino saliendo de las aguas.

Y ESTA OTRA COMO: **Plano general cenital** de la playa con la gente huyendo aterrorizada por varios monstruos que se acercan a la orilla, y en **primer plano** vemos al héroe en escorzo que viene volando a toda velocidad.

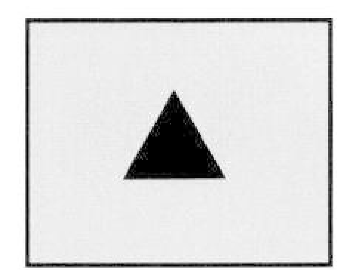
PERO ANTES DE ENTRAR EN LOS ENTRESIJOS DE LOS CÓMICS, ANALICEMOS DETENIDAMENTE UNA DE ESTAS VIÑETAS.

CONCRETAMENTE EL CÓMO ESTÁN COLOCADOS SUS **ELEMENTOS PRINCIPALES.** EN ESTE CASO EL MONSTRUO Y LA CHICA.

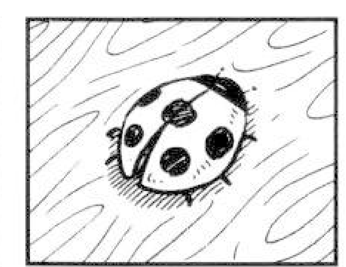
UN DIAGRAMA CON FORMAS SIMPLES PUEDE AYUDARNOS A VERLO MEJOR.

EL DIBUJANTE DEBE SABER COLOCAR CORRECTAMENTE LOS ELEMENTOS DENTRO DE LA VIÑETA PARA QUE NO QUEDEN **ZONAS SIN INTERÉS**.

EN FUNCIÓN DE CÓMO ESTÉN DISTRIBUIDOS ESOS ELEMENTOS LAS VIÑETAS SE CLASIFICAN EN DOS CATEGORÍAS:

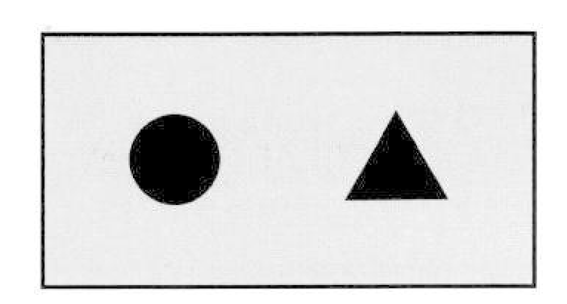


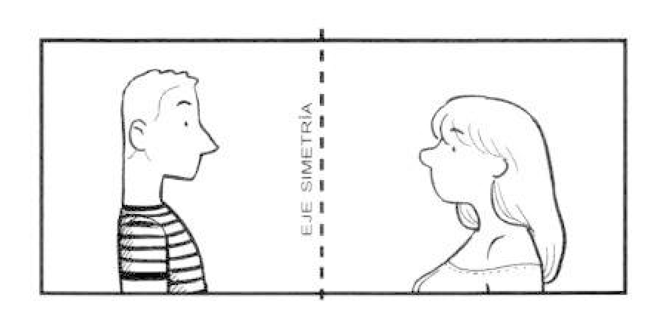






LAS SIMÉTRICAS. CUANDO LOS ELEMENTOS SE REPARTEN POR IGUAL EL ESPACIO DE LA VIÑETA. SI HAY **UN SÓLO ELEMENTO** (UN PERSONAJE, UN OBJETO), ÉSTE SE COLOCA EN EL **CENTRO**.





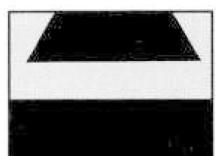
SI HAY **DOS ELEMENTOS** SE COLOCA UNO A CADA LADO, MANTENIENDO LAS DISTANCIAS. SIEMPRE QUE ENCONTRÉIS UN **EJE DE SIMETRÍA** (ES DECIR, SI DOBLAMOS LA VIÑETA POR ESA LINEA LOS ELEMENTOS COINCIDEN), ESTAMOS ANTE UNA **VIÑETA SIMÉTRICA**.





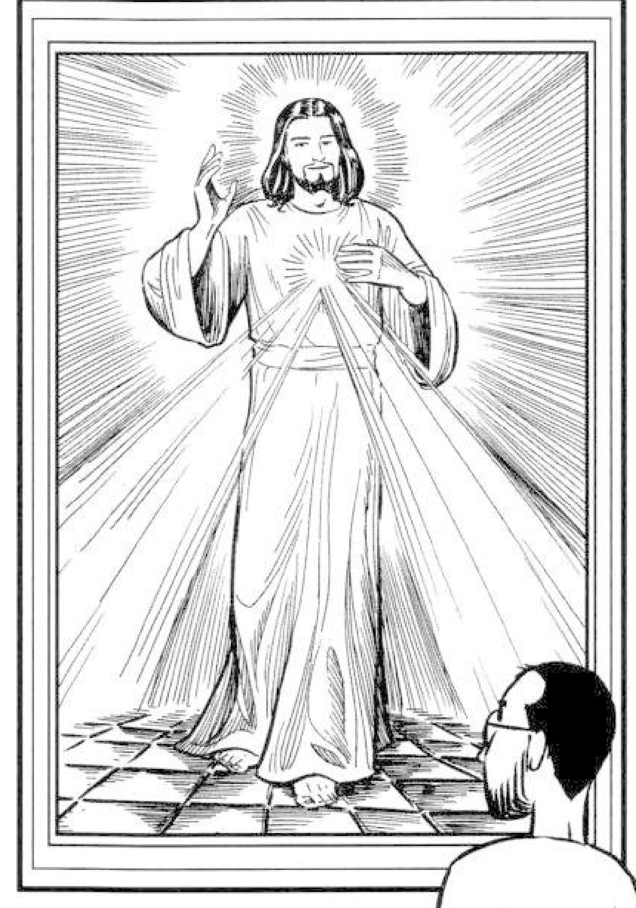


POR SUPUESTO NO TENEMOS POR QUÉ LIMITARNOS A COLOCAR LAS COSAS A DERECHA E IZQUIERDA EN UN SOSO PLANO MEDIO. LOS **ELEMENTOS** PUEDEN ESTAR EN LAS *ESQUINAS*, *ARRIBA* O *ABAJO*, EMPLEANDO *CUALQUIER PLANO* POSIBLE.

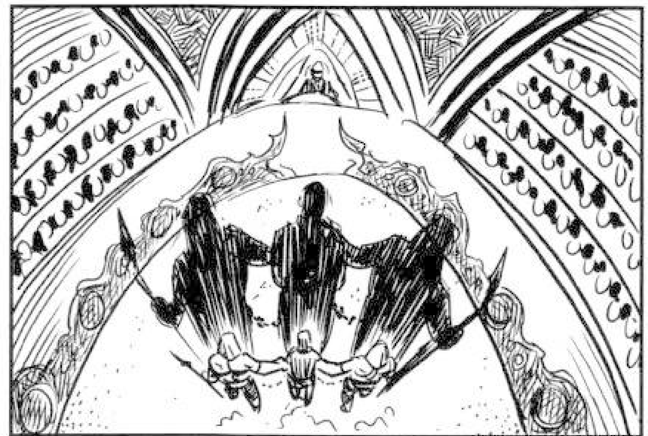


UN *PRIMER PLANO CORTO* DE UN MATÓN EN ACTITUD AMENAZADORA O UN *PLANO GENERAL* DE UNA NAVE SOBRE NUEVA YORK SIRVEN PARA UTILIZAR UNA CONSTRUCCIÓN **SIMÉTRICA**. FÍJATE QUE LOS OBJETOS NO TIENEN POR QUÉ APARECER **COMPLETOS** EN LA VIÑETA.





LA PARTICULARIDAD DE LA CONSTRUCCIÓN **SIMÉTRICA** ES QUE DA A LA VIÑETA UN CIERTO AIRE *ESTÁTICO*, INCLUSO *SOLEMNE*. DIGAMOS QUE SU PROPIA PERFECCIÓN EN LA DISTRIBUCIÓN DE LOS ELEMENTOS LA CONVIERTE EN UNA ESPECIE DE CUADRO EN MINIATURA. ASÍ, ABUNDA EN LAS **ESCENAS TRANQUILAS** Y MUCHAS VECES SE UTILIZA PARA **PRESENTAR** A ALGÚN PERSONAJE IMPORTANTE.





EMPLEAR VIÑETAS SIMÉTRICAS A LO LARGO DE TODA UNA PÁGINA VA A DOTAR DE UN AMBIENTE **FRÍO**, **DISTANTE** Y **ESTÁTICO** A LA HISTORIA QUE ESTEMOS NARRANDO.

SIN EMBARGO ESE RITMO PAUSADO QUEDARÍA UN POCO **EXTRAÑO** EN UNA ESCENA DE ACCIÓN. ¿NO OS PARECE?



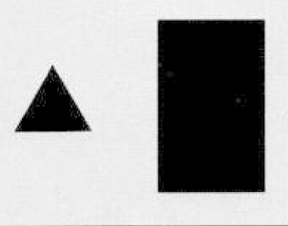
LAS ASIMÉTRICAS.

EN ESTE CASO UNO DE LOS DOS ELEMENTOS ES **MÁS GRANDE** (O "PESA" MÁS) QUE EL OTRO DENTRO DE LA VIÑETA. ESTO NO QUIERE DECIR QUE ESTÉ *MAL CONSTRUIDA*.

UNA VIÑETA ESTÁ MAL CONSTRUIDA EN EL MOMENTO EN QUE ENCONTRAMOS *ESPACIOS INÚTILES*, ES DECIR, QUE PODEMOS CORTAR UN TROZO DE LA VIÑETA SIN AFECTAR A NINGÚN ELEMENTO.



EN EL EJEMPLO, EL CONJUNTO DE *FOTOGRAFO, FOCOS, CHICA* FUNCIONAN COMO UN SÓLO ELEMENTO EN CONTRAPOSICIÓN AL *MONSTRUO*.



QUIERO DISTINGUIR ENTRE **ELEMENTOS** (IMPORTANTES PARA LA ACCIÓN) Y **FONDO** (QUE ESTÁ DE RELLENO). EN ESTE CASO LAS SOMBRILLAS Y LA GENTE ESTÁN DE RELLENO (PARA RECALCARLO NO HE METIDO DETALLE NI SOMBRAS NEGRAS) Y POR LO TANTO NO LAS TENGO EN CUENTA EN EL GRÁFICO; PERO SI HICIESE OTRA VIÑETA SÓLO DE GENTE MIRANDO, AHÍ LOS ROSTROS PASARÍAN A COBRAR IMPORTANCIA Y SE EQUILIBRARÍAN COMO ELEMENTOS.

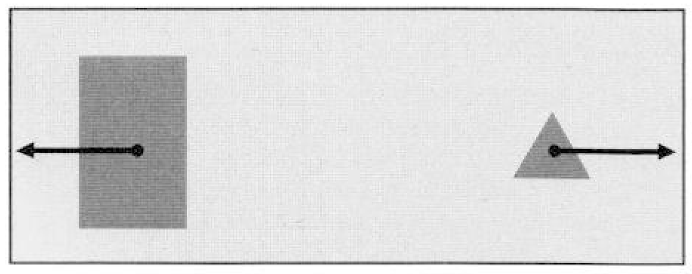


AQUÍ, AL COLOCAR A LOS DOS PERSONAJES HA QUEDADO UN **HUECO** EN UN LADO DE LA VIÑETA QUE *NO SIRVE PARA NADA*.

PARA CORREGIRLO TENDRÍA QUE EMPUJAR MÁS HACIA EL BORDE A LA CHICA. LÓGICAMENTE POR EL CENTRO NO PODEMOS CORTAR, ES SÓLO LA DISTANCIA QUE LOS SEPARA.







SIMPLEMENTE ESTOY TENIENDO EN CUENTA LOS **ESPACIOS VACIOS** PARA DEJAR LA MISMA DISTANCIA HASTA LOS BORDES DE LA VIÑETA. SI EMPUJO UN ELEMENTO HACIA UN LADO, HAGO LO MISMO CON EL OTRO HACIA EL LADO CONTRARIO. SI ACERCO UNO AL CENTRO, TAMBIÉN ACERCARÍA EL OTRO.

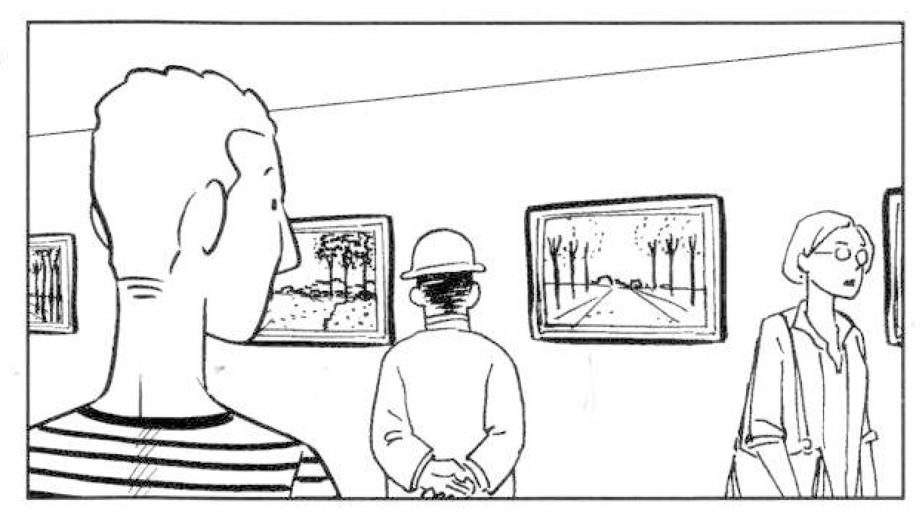


FIJAOS QUE LA RELACIÓN ENTRE LOS DOS ELEMENTOS IMPORTANTES AYUDA A **DIRIGIR LA ATENCIÓN** DEL LECTOR HACIA COSAS PEQUEÑAS QUE PODRÍAN PASAR DESAPERCIBIDAS.

ENTRE VARIOS ELEMENTOS SIMILARES DEL FONDO, COBRARÍA MÁS IMPORTANCIA AQUEL QUE SIRVIESE PARA EQUILIBRAR AL QUE ESTÁ EN PRIMER PLANO.

ESTO SE PUEDE APLICAR PARA HACER QUE EL LECTOR SE FIJE NO SÓLO EN **PERSONAS** (A LOS QUE YA INCONSCIENTEMENTE SE SUELE PRESTAR MÁS ATENCIÓN) SINO EN **OBJETOS** DEL FONDO. OBJETOS QUE PUEDEN SER INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA EL PERSONAJE O PARA LA HISTORIA.

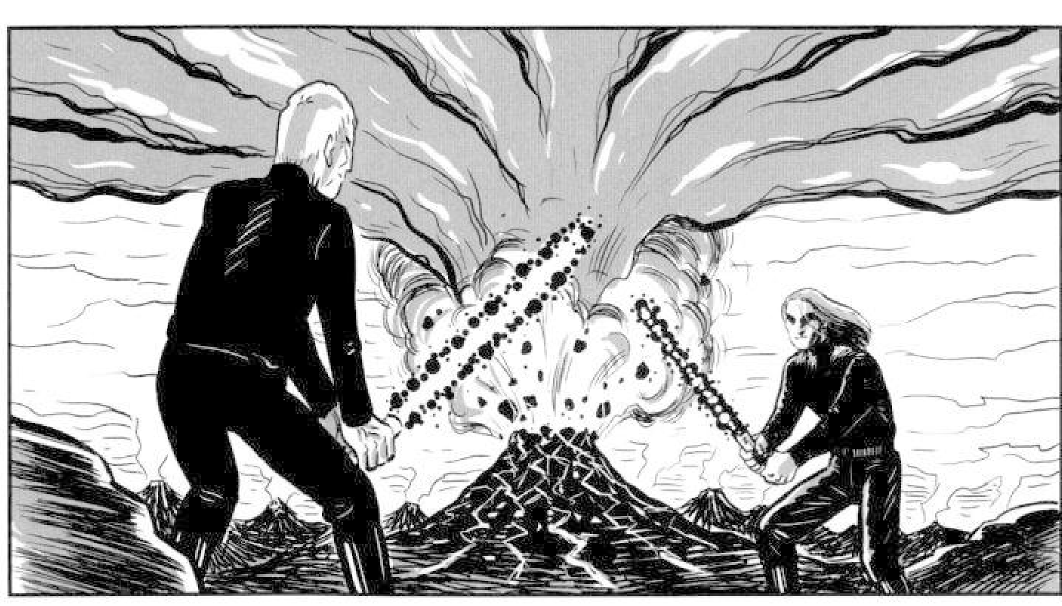
EJEMPLOS: LA PISTA CLAVE DE UN CASO, UNA FOTO SOBRE SU PASADO, PRESENTAR UN OBJETO QUE UTILIZARÁ MÁS ADELANTE, ETC.



POR SUPUESTO UNA VIÑETA PUEDE TENER **MUCHOS ELEMENTOS**, QUE SE EQUILIBRARÁN UNOS CON OTROS. TAMPOCO PENSÉIS QUE EQUILIBRAR ELEMENTOS ES TAN COMPLICADO, QUE SE OS VA A OLVIDAR O QUE LO HARÉIS MAL. EQUILIBRAR ELEMENTOS ES COMO MONTAR EN BICICLETA, UNA VEZ APRENDIDO NUNCA SE OLVIDA. RÁPIDAMENTE DESARROLLARÉIS LA **INTUICIÓN** DE SI HAY QUE MOVER ALGO HACIA UN LADO Y NOTARÉIS SI QUEDAN ESPACIOS INÚTILES. LO QUE SÍ RECOMIENDO ES QUE ANALICÉIS MUCHAS VIÑETAS, MUCHAS FOTOGRAFIAS, MUCHOS CUADROS Y MUCHAS PELICULAS.

LOS ELEMENTOS QUE SE EQUILIBRAN EN ESTA VIÑETA SON:

- LA EXPLOSIÓN DEL VOLCÁN EN EL CENTRO
- LOS DOS GUERREROS, UNO A CADA LADO
- EL HUMO GRIS Y LA TIERRA NEGRA, ARRIBA Y ABAJO
- LAS ROCAS DE LAS ESQUINAS.



¿POR **DÓNDE** SE EMPIEZA A DIBUJAR? LA RESPUESTA MÁS SENSATA ES QUE POR LA PARTE QUE TE INTERESE TENER MEJOR SITUADA EN LA VIÑETA.



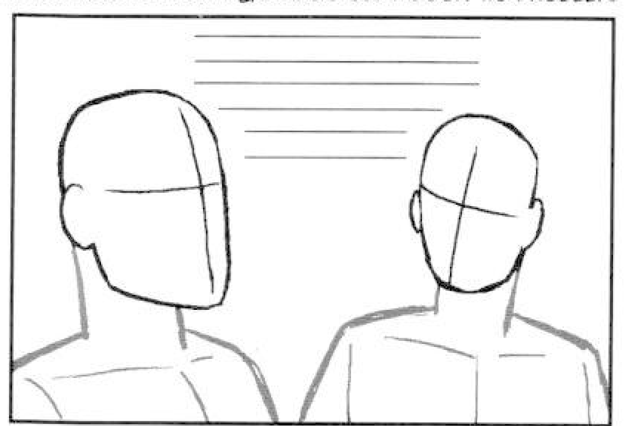
EN UN **BOCETO** (SIN MARCOS DELIMITADORES) PUEDES EMPEZAR POR DONDE QUIERAS, AUNQUE LO MÁS PRÁCTICO SUELE SER EMPEZAR POR EL **TRONCO** (DONDE SE "ENGANCHA" TODO LO DEMÁS) O SIMPLEMENTE POR LO QUE SEA MÁS **GRANDE**. AQUÍ LA ÚNICA PREOCUPACIÓN ES QUE ENTRE EN EL FOLIO, NO TANTO QUE ESTÉ BIEN EQUILIBRADO.



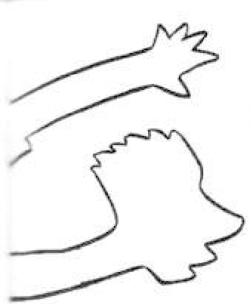


EN VIÑETAS LA COSA CAMBIA. TIENES QUE PREGUNTARTE, ¿QUÉ ES LO QUE ESTOY MOSTRANDO? ¿QUÉ ES LO **IMPORTANTE**? SI LE ESTÁ ESTRANGULANDO CON UNA CADENA, ESO DEBE VERSE BIEN. AQUÍ, QUE UN BRAZO ESTÉ MEDIO CORTADO O NO SALGAN LAS PIERNAS NO ES IMPORTANTE. SI ES UNA PATADA, TENDRÁ QUE VERSE LA PIERNA. ¿¡BRAZOS CORTADOS!? NO PROBLEM.





DE TODAS FORMAS EVITA CORTAR LOS **ROSTROS** DE LOS PERSONAJES, QUE SIEMPRE QUEDA EXTRAÑO. ASÍ, EN EL CASO DE LA PATADA, LOS ELEMENTOS A CUIDAR Y POR LOS QUE EMPEZARÍA A ENCAJAR SERÍAN: LA PIERNA Y LAS DOS CABEZAS. EN UN DIALOGO EMPEZARÍA POR LAS CARAS (¡Y LOS TEXTOS!). AQUÍ NO ES IMPORTANTE A QUÉ ALTURA DEL PECHO CORTEMOS.



ENTONCES, ¿CUENTAN LOS **BOCADILLOS** Y **ONOMATOPEYAS** COMO **ELEMENTOS** EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA VIÑETA?



SÍ. Y DEBERÍA TENERSE EN CUENTA SU POSICIÓN YA INCLUSO EN LA FASE DE **ABOCETAR** LA PÁGINA.



NO HAY NADA MÁS *AMATEUR* QUE UNOS DIALOGOS METIDOS CON CALZADOR ENTRE LOS HUECOS DE LOS PERSONAJES, CORTANDO PALABRAS Y CAMBIANDO EL TAMAÑO CONSTANTEMENTE.

¡Y SON **INCOMODÍSIMOS** DE LEER!



ADEMÁS DE CONSIDERAR CUAL SERÁ SU POSICIÓN YA DESDE EL PRINCIPIO PARA DEJARLES SITIO, TAMPOCO IMPORTA QUE **CORTEN** O **TAPEN** ELEMENTOS NO IMPORTANTES PARA LA ACCIÓN. EN EL CASO DEL EJEMPLO, EL *HUMO* Y EL *SOMBRERO*.



Posible intención del dibujante



Posible versión definitiva

PERO DEBO AÑADIR QUE, POR EJEMPLO, EN LA **INDUSTRIA AMERICANA** SE DA EL CASO DE QUE EL DIBUJANTE NO SIEMPRE CONOCE LOS DIÁLOGOS NI QUIÉN LOS PRONUNCIA (RAZÓN ENTRE OTRAS DE ESAS EXPRESIONES AMBIGUAS Y BOCAS ENTREABIERTAS), Y DEPENDE POR LO TANTO DEL **EDITOR** O EL **ROTULISTA** SITUARLOS CORRECTAMENTE ...Y PUEDE HABER **SOPRESAS**.

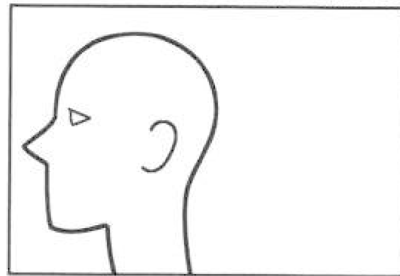
EN ESTA SITUACIÓN LO MÁS RECOMENDABLE ES CONSTRUIR VIÑETAS YA **EQUILIBRADAS** (AUNQUE SIN ATIBORRARLAS), ANTES QUE IR DEJANDO HUECOS DE FORMA ERRÁTICA Y CONFIAR QUE ADIVINEN SU PROPÓSITO, PORQUE ES MÁS FÁCIL AÑADIR ELEMENTOS A UNA VIÑETA BIEN CONSTRUIDA QUE A UNA QUE NO LO ESTÁ.

¿Y QUÉ SUCEDE SI UN ELEMENTO NO TIENE NADA QUE LO EQUILIBRE? ¿ESTÁ NECESARIAMENTE MAL?

YO HE VISTO VIÑETAS ASÍ...

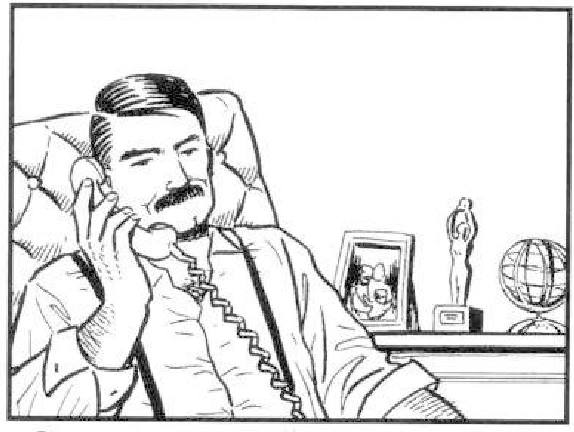


PUES NO ESTÁ MAL NECESARIAMENTE, PERO HABRÍA QUE ANALIZAR CADA CASO POR SEPARADO. POR EJEMPLO, ES MUY COMÚN DEJAR **ESPACIO PARA LA MIRADA**. SI DIBUJO UN PERSONAJE PEGADO AL BORDE DE LA VIÑETA, MIRANDO AL MARCO, DA LA IMPRESIÓN DE QUE SE VA A CHOCAR CONTRA ÉL. SIN EMBARGO, SI EL ESPACIO LO DEJO POR EL LADO DEL ROSTRO Y NO DE LA NUCA, QUEDA PERFECTAMENTE NATURAL. DIGAMOS QUE ES UN ESPACIO PARA QUE EL PERSONAJE HIPOTETICAMENTE SE **MUEVA**, COLOQUEMOS LOS **BOCADILLOS** (POR EL LADO DESDE DONDE SE EMITEN) Y HASTA CIERTO PUNTO QUE SEPAMOS LO QUE ESTÁ **MIRANDO**.











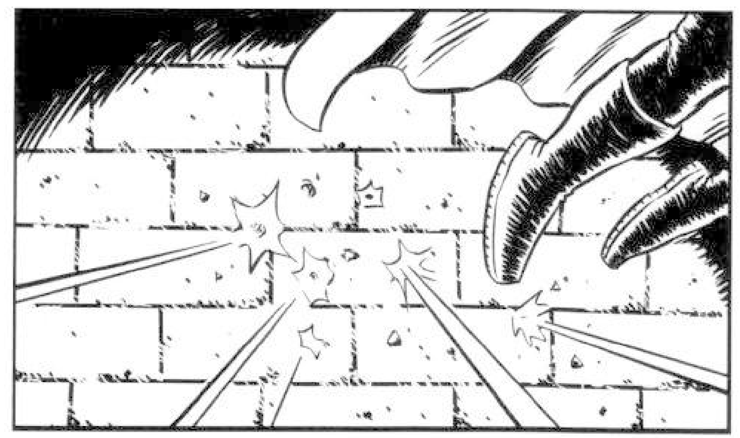
DEJAR ESPACIO PARA LA MIRADA ES UN RECURSO MUY HABITUAL TANTO EN LOS CÓMICS COMO EN LAS PELÍCULAS; AUNQUE EN REALIDAD MUCHAS VECES SÍ QUE ESTÁ EQUILIBRADA ¡¡¡...CON **OTRA VIÑETA**!!!
EN EL EJEMPLO, ANALIZANDOLAS POR SEPARADO, EFECTIVAMENTE ESTAMOS DEJANDO ESPACIO PARA LA MIRADA; ADEMÁS, COMO VIÑETAS ASIMÉTRICAS QUE SON, PRESTAMOS ATENCIÓN A LAS FOTOS Y TROFEOS DE LA REPISA Y A LA ENTRADA DE GARAJE; Y ADEMÁS, CONSIDERANDOLAS EN CONJUNTO VEMOS QUE SE EQUILIBRAN MUTUAMENTE. LO QUE REFUERZA LA SENSACIÓN DE **CONEXIÓN**, DE QUE ESTÁN HABLANDO ENTRE ELLOS.



TAMBIÉN SE USAN A VECES VIÑETAS DESEQUILIBRADAS BUSCANDO EFECTOS DE **EXTRAÑEZA** EN EL LECTOR.

POR EJEMPLO SI EL PERSONAJE ESTÁ BORRACHO O DROGADO, EN UN AMBIENTE ENRARECIDO...

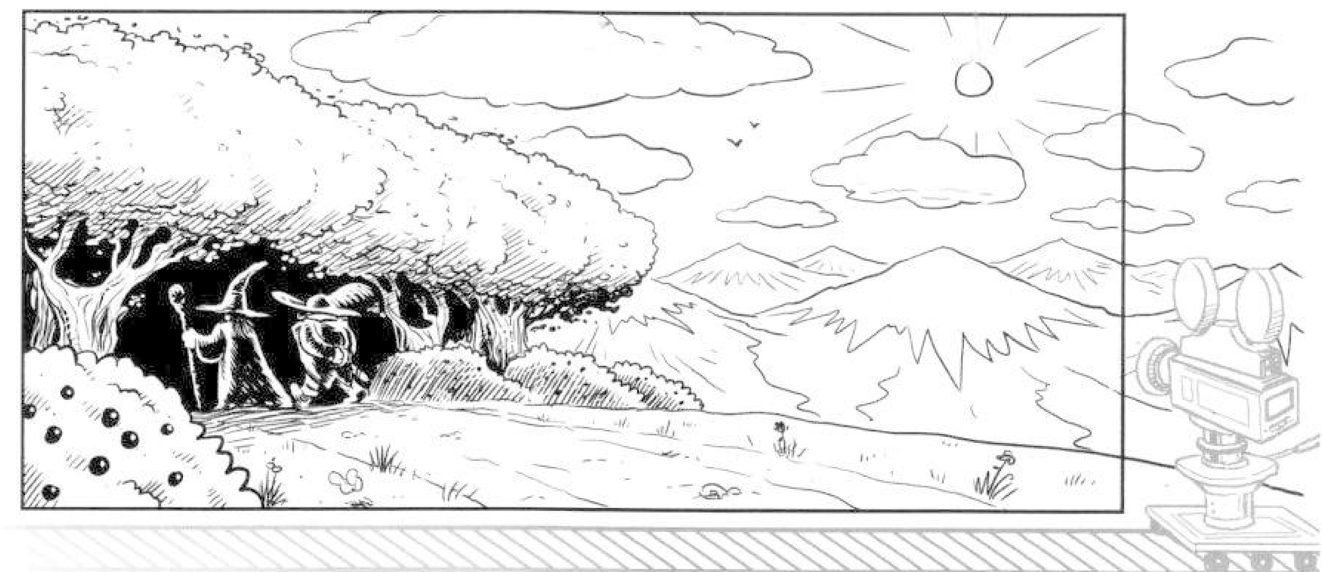
...EN SITUACIONES TERRORÍFICAS U ONÍRICAS, SIMULANDO UN ESTILO DOCUMENTAL TIPO "CÁMARA EN MANO", ETC.



TAMBIÉN SE UTILIZAN LAS VIÑETAS DESEQUILIBRADAS PARA DAR SENSACIÓN DE **MOVIMIENTO**. COMO SI EL PERSONAJE SE DESPLAZASE TAN RÁPIDO QUE EN EL MOMENTO DE "HACER LA FOTO" YA NO ESTUVIESE ALLÍ.



SE PUEDEN UTILIZAR ESOS ESPACIOS VACÍOS PARA CREAR SENSACIONES **OPRESIVAS**. AL OBLIGARNOS A FIJARNOS EN LA NADA, SE LE CONFIERE A ESA NADA UNA IMPORTANCIA ESPECIAL.



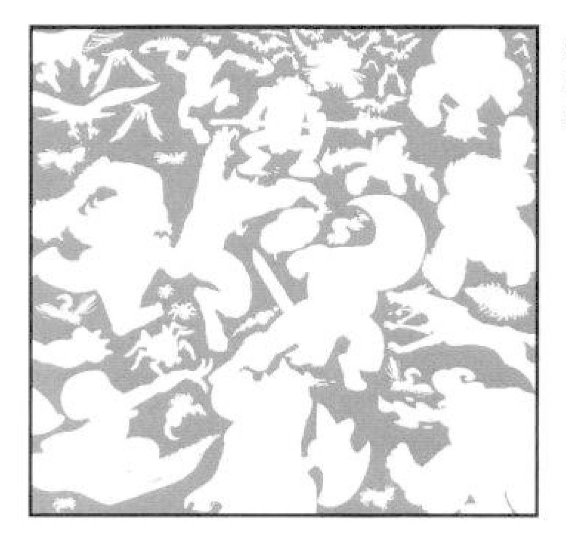
O IMITANDO MOVIMIENTOS DE CÁMARA CINEMATOGRÁFICOS. VEMOS A LOS PERSONAJES ALEJÁNDOSE EN EL HORIZONTE Y SUAVEMENTE LA CÁMARA LOS ABANDONA (COMO UN **TRAVELING**) PARA MOSTRARNOS EL BELLO PAISAJE MONTAÑOSO. AL IGUAL QUE EN CINE ES UNA BUENA FORMA DE ACABAR UNA ESCENA.

ETCÉTERA, ETCÉTERA.



AHORA VAMOS A RIZAR EL RIZO Y ENFRENTARNOS A UNA VIÑETA CON MUUUUUUUUUCHOS ELEMENTOS.

EN UN DIBUJO DE ESTAS CARACTERÍSTICAS, SI OS DEDICÁIS A IR AÑADIENDO PERSONAJES SIN ORDEN NI CONCIERTO, LO MÁS PROBABLE ES QUE OS ENCONTRÉIS CON EL FAMOSO EFECTO "DÓNDE ESTÁ WALLY"; LA VISTA SE QUEDA **VAGANDO** POR LA VIÑETA, SALTANDO DE UN ELEMENTO A OTRO, Y PERDIÉNDOSE DETALLES QUIZÁ IMPORTANTES PARA LA ACCIÓN.

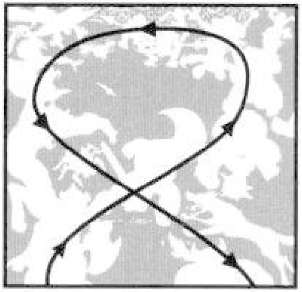


YA EN EL ESQUEMA SE APRECIA EL CAOS DE LA DISPOSICIÓN DE PERSONAJES.

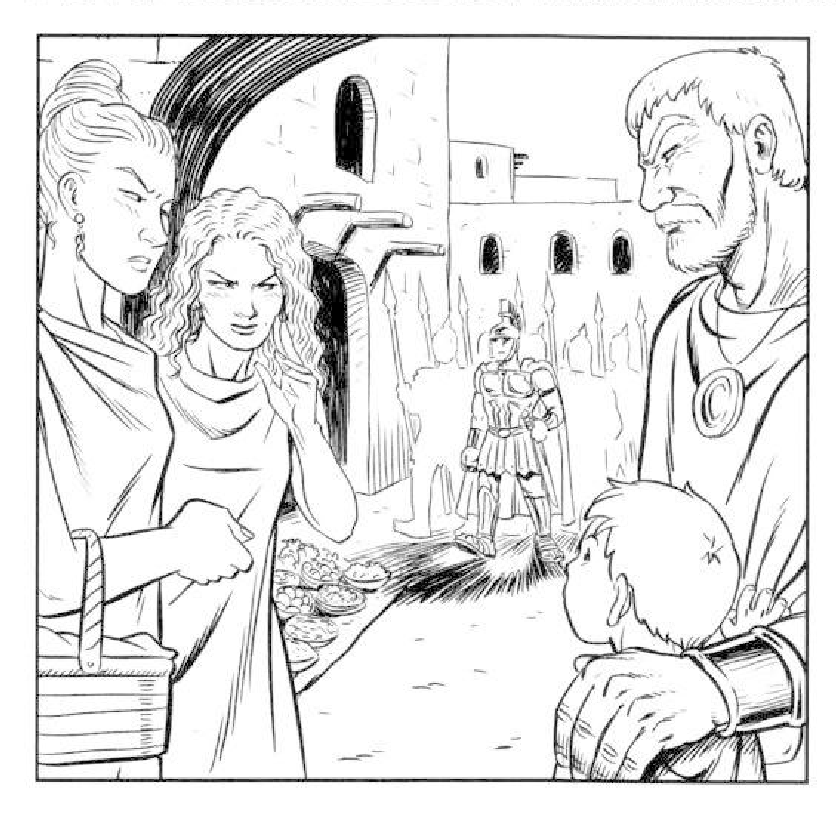
EL TRUCO PARA ORGANIZARSE CONSISTE EN CREAR UN **RECORRIDO VISUAL** EN LA VIÑETA. EL LECTOR BUSCA INSTINTIVAMENTE LOS ELEMENTOS MÁS IMPORTANTES COMO SON **CARAS Y MANOS**, Y ASÍ HAY QUE IR COLOCÁNDOLOS (AGRUPÁNDOLOS, SOLAPÁNDOLOS) PARA QUE FORMEN UN **CAMINO** DE ENTRADA Y SALIDA EN LA VIÑETA.

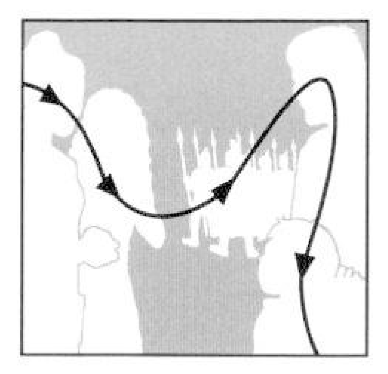


REDISTRIBUIMOS LOS PERSONAJES FORMANDO UNA ESPECIE DE LAZO. DE ESTA FORMA EL LECTOR VE FÁCILMENTE A TODOS LOS ATACANTES SIN SALTARSE A NINGUNO.



NO EN TODOS LOS CASOS NOS ENCONTRAREMOS CON TANTOS PERSONAJES; PERO ES IMPORTANTE SABER SIEMPRE QUÉ ES LO QUE VA A MIRAR EL LECTOR, EN QUÉ ORDEN Y, SOBRE TODO, QUE NUNCA PASE POR ALTO ELEMENTOS CLAVES PARA LA COMPRENSIÓN DE LA HISTORIA.



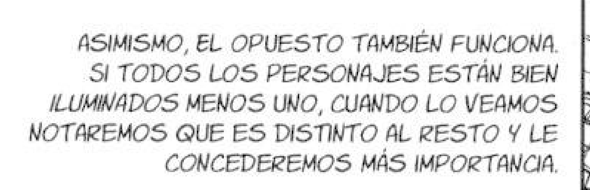


PERO ADEMÁS EXISTEN OTRAS FORMAS DE DIRIGIR LA ATENCIÓN DEL LECTOR DENTRO DE LA VIÑETA.

EL MÁS SENCILLO Y UTILIZADO ES EL **BOCADILLO**, YA QUE EL RABITO FUNCIONA COMO UNA FLECHA QUE INDICA CLARAMENTE DÓNDE MIRAR, INCLUSO EN UNA MARAÑA DE ELEMENTOS.

PERO EXISTEN FORMAS MUCHO MÁS SUTILES DE DIRIGIR LA ATENCIÓN DEL LECTOR.





COMO EN CINE, PODEMOS RESALTAR O DISIMULAR A LOS PERSONAJES CON LA **ILUMINACIÓN**.

SI TODOS TIENEN EL ROSTRO EN *SOMBRAS* MENOS UNO, ESE DESTACARÁ SOBRE EL RESTO.



ASIMISMO, EL *OPUESTO* TAMBIÉN FUNCIONA. SI TODOS LOS PERSONAJES ESTÁN BIEN *ILUMINADOS* MENOS UNO, CUANDO LO VEAMOS NOTAREMOS QUE ES DISTINTO AL RESTO Y LE CONCEDEREMOS MÁS IMPORTANCIA.







LAS **MASAS DE NEGRO** SON MUY PRÁCTICAS PARA LOGRAR EL CONTRASTE EN LA PÁGINA Y MUCHOS PERSONAJES PROTAGONISTAS TIENEN EL *PELO* O ALGUNA *PRENDA* NEGRA POR ESE MOTIVO.

EL **COLOR** OFRECE MUCHAS MÁS FORMAS DE ENFATIZAR LO QUE QUERAMOS. LA MÁS COMÚN ES PONER *COLORES VIVOS* (TODOS LOS TRAJES DE SUPERHEROES, POR EJEMPLO) A LO QUE QUEREMOS RESALTAR, FRENTE A FONDOS COLOREADOS EN *PALETAS REDUCIDAS*, MUCHAS VECES CASI *MONOCROMOS*.



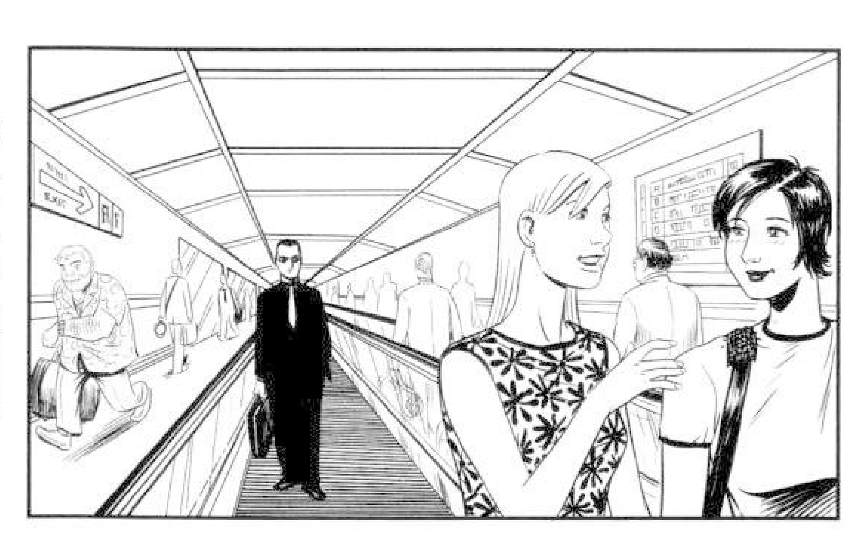
OTRA SOLUCIÓN ES LOGRAR QUE LOS PERSONAJES QUE NO SON IMPORTANTES **NO DESTAQUEN**. GENERALMENTE, ESTO SE CONSIGUE NO MOSTRANDO ABIERTAMENTE EL ROSTRO. BIEN PORQUE ESTÁN DE **ESPALDAS**, **MUY LEJOS** PARA METER DETALLE, **EN SOMBRAS**, O EN ALGUNA POSTURA RARA EN **ESCORZO** (GIRADOS).

SI SE LES VE DE FRENTE Y EN GRANDE PERO **CORTADOS POR EL MARCO** DE LA VIÑETA TAMBIÉN PIERDEN IMPORTANCIA.



SI TODOS LOS PERSONAJES DE LA VIÑETA **DIRIGEN SUS MIRADAS AL MISMO PUNTO**, EL LECTOR, MIRE A QUIEN MIRE, ACABARÁ DIRIGIENDO ÉL TAMBIÉN SU ATENCIÓN ALLÍ.

LAS **LÍNEAS DE PERSPECTIVA** DEL FONDO PUEDEN CONFLUIR SOBRE UN PERSONAJE ARRASTRANDO DE PASO LA MIRADA DEL LECTOR, AL IGUAL QUE EN EL EJEMPLO ANTERIOR.

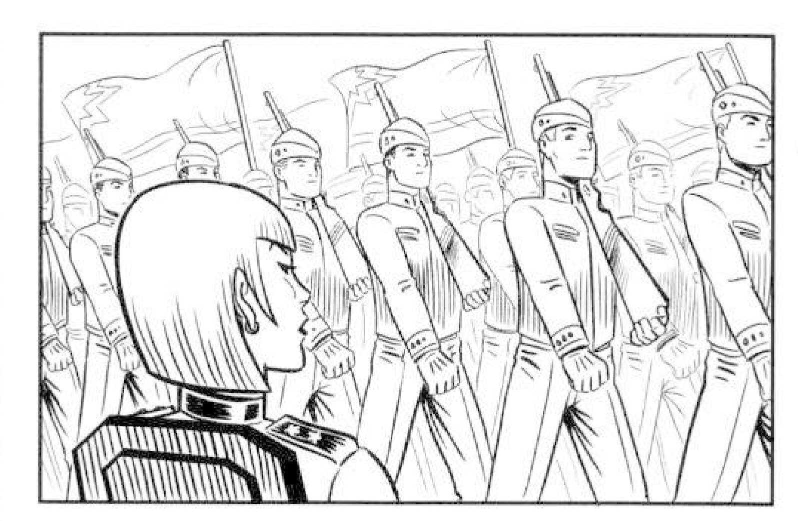




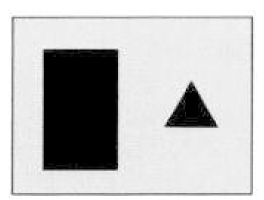
SE PUEDEN FORMAR CON LOS PERSONAJES **MASAS COMPACTAS** O GRUPOS DE ELEMENTOS, DE TAL FORMA QUE EL QUE QUEDA AISLADO DEL RESTO DESTACA ESPECIALMENTE.

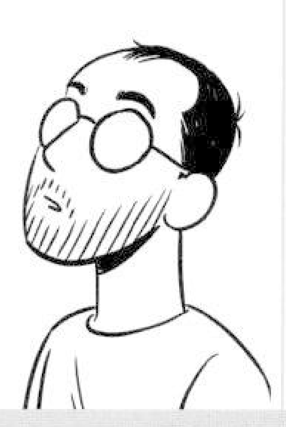
POR **TAMAÑO** Y **ALTURA** TAMBIÉN PODEMOS HACER QUE UN PERSONAJE RESALTE FRENTE A LOS DEMÁS.



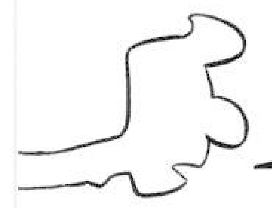


Y POR ÚLTIMO, EL **EQUILIBRIO DE ELEMENTOS** EN LAS VIÑETAS ASIMÉTRICAS QUE HABLABAMOS ANTES PUEDE SERVIR TAMBIÉN PARA FIJAR NUESTRA ATENCIÓN EN OBJETOS O PERSONAJES PEQUEÑOS.





EN SUMA, LO QUE DESTACA SIEMPRE ES **EL CONTRASTE**. UNO FRENTE A TODOS.



AY, QUE LÍO. ¿CUAL ES EL **PROCESO** ENTONCES PARA CONSTRUIR UNA VIÑETA DE ESTAS CARACTERÍSTICAS?

1º

COLOCAS LOS **PERSONAJES IMPORTANTES**. CUIDANDO QUE ESTÉN BIEN EQUILIBRADOS EN LA VIÑETA. CUANDO AL FINAL ESTÉ TODO LLENO DE DETALLES, EL OJO VERÁ AL PERSONAJE GRANDE Y DEDUCIRÁ LA POSICIÓN DEL OTRO.



2º

LLENAS LOS HUECOS CON MÁS **PERSONAJES**. Y PARA QUE NO DESTAQUEN DEMASIADO LOS HAREMOS DE ESPALDAS, MUY LEJANOS, CORTADOS, ETC.

(EL ENTINTADOR Y EL COLORISTA TAMBIÉN INTENTARÁN A SU MANERA QUE NO DESTAQUEN)



3º

ACABAS DE DIBUJAR LOS **DETALLES DEL FONDO**. (POR SUPUESTO, YA DESDE EL PRINCIPIO TENÍAMOS QUE HABER ENCAJADO LA LÍNEA DE HORIZONTE Y LOS PUNTOS DE FUGA)

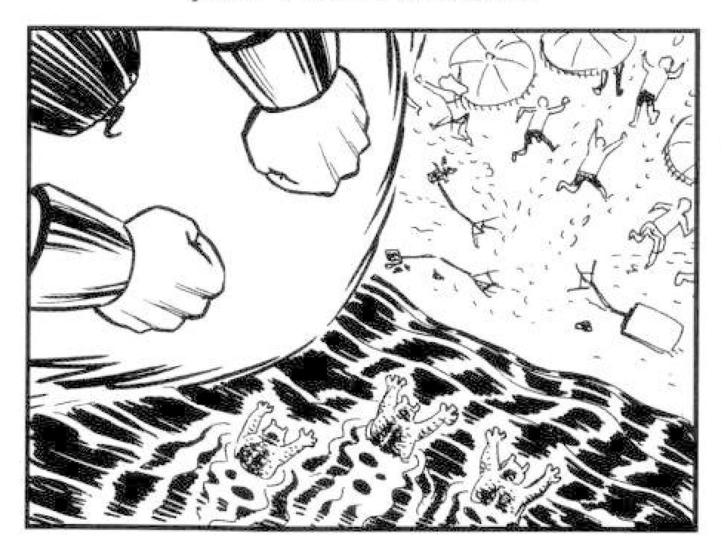
¡MÁS SIMPLE, IMPOSIBLE!





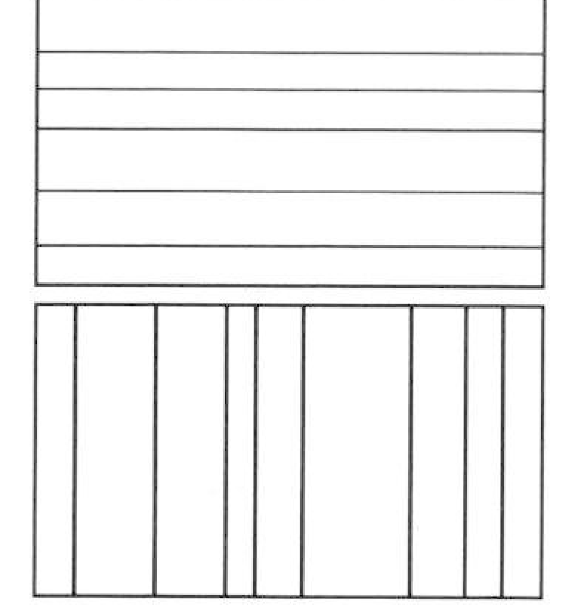
SIN SALIRNOS TODAVÍA DE LA **UNIDAD BÁSICA** QUE REPRESENTA UNA VIÑETA, FIJÉMONOS AHORA EN LA SENSACIÓN DE *VELOCIDAD* Y *TRIDIMENSIONALIDAD* QUE TRANSMITE UN SIMPLE DIBUJO.

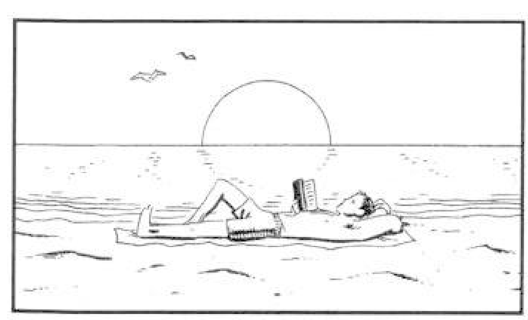
¡ES PURA MAGIA!



LOS CÓMICS, A FIN DE CUENTAS, NO SON MÁS QUE UNA SUCESIÓN DE *MONIGOTES* (MANCHAS, PUNTOS Y RAYAS) ESTÁTICOS Y PLANOS, Y GRAN PARTE DEL *INGENIO* DE LOS AUTORES VA DIRIGIDO A CREAR

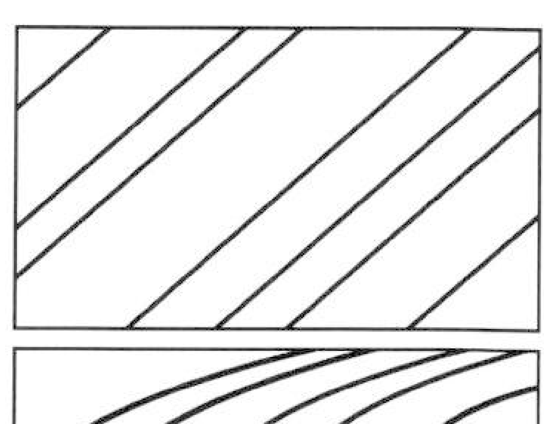
LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO Y PROFUNDIDAD.

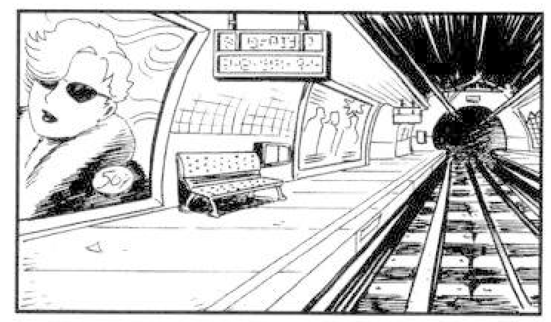


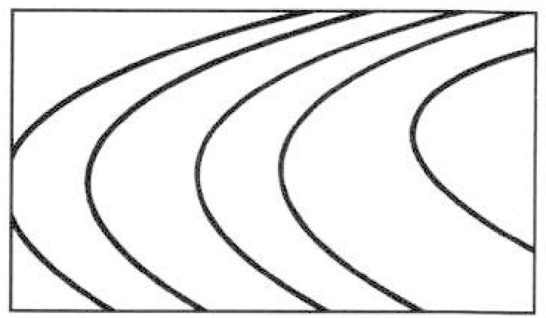


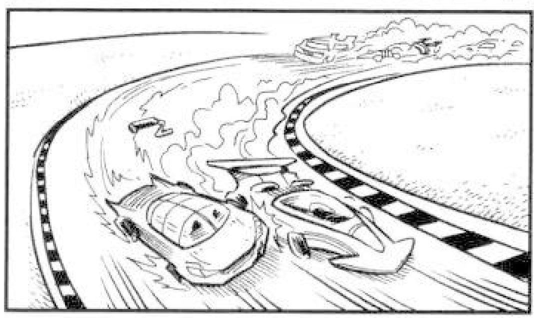


A LA HORA DE CONSTRUIR LA VIÑETA EL DIBUJANTE DEBE CONOCER LA **IMPRESIÓN FUNDAMENTAL** QUE TRANSMITE CADA TIPO DE LÍNEA. ASÍ, UNA VIÑETA EN LA QUE PREDOMINEN LAS *LÍNEAS HORIZONTALES* PARECERÁ POR LO GENERAL MÁS ESTÁTICA QUE UNA VIÑETA EN LA QUE PREDOMINEN LAS *LÍNEAS VERTICALES*.









A SU VEZ SERÍAN SUPERADAS POR LAS *LÍNEAS DIAGONALES* QUE TRANSMITEN TODAVÍA MÁS *DINAMISMO*. Y POR ÚLTIMO VENDRÍAN LAS *LÍNEAS CURVAS* COMO LAS QUE DAN MÁS SENSACIÓN DE VELOCIDAD DE TODAS.



¿PERO CÓMO JUSTIFICAR EL EMPLEO DE *LÍNEAS DIAGONALES* EN UNA VIÑETA? FÁCIL. **APROVECHANDO LAS LÍNEAS DE PERSPECTIVA** DEL FONDO.



OTRO RECURSO MUY UTILIZADO ES **INCLINAR LA LÍNEA DE HORIZONTE** (ES DECIR, COMO SI GIRÁSEMOS EL DIBUJO), PUES APROVECHA EL *EFECTO PSICOLÓGICO* DE QUE LOS PERSONAJES PARECE QUE SE CAEN PARA ENFATIZAR SU MOVIMIENTO.

ESTE EFECTO SE PUEDE UTILIZAR TAMBIÉN DE FORMAS MUY *SUTILES*. POR EJEMPLO, ANTE UN PERSONAJE QUE ESTÁ ABRIENDO UNA PUERTA INCLINÁNDOLE PODEMOS DAR LA IMPRESIÓN DE QUE ESTÉ **ENTRANDO** O **PARADO** EN EL UMBRAL, ADEMÁS DE EVITAR LA PREDOMINANCIA DE *LÍNEAS HORIZONTALES Y VERTICALES* (MÁS ESTÁTICAS).





MÁS ESTÁTICA.



ENTRANDO.



PARADO.

TAMBIÉN SE PUEDE JUGAR CON LA **FORMA DE LA VIÑETA** PARA CONSEGUIR DINAMISMO.

EN ESTE CASO, LAS DIAGONALES LAS PROPORCIONA EL PROPIO *MARCO* DE LA VIÑETA.



PERO EL RECURSO "ESTRELLA" SON LAS ARCHICONOCIDAS **LÍNEAS CINÉTICAS.**

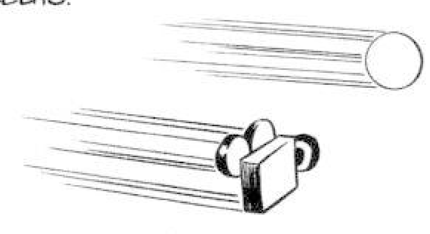


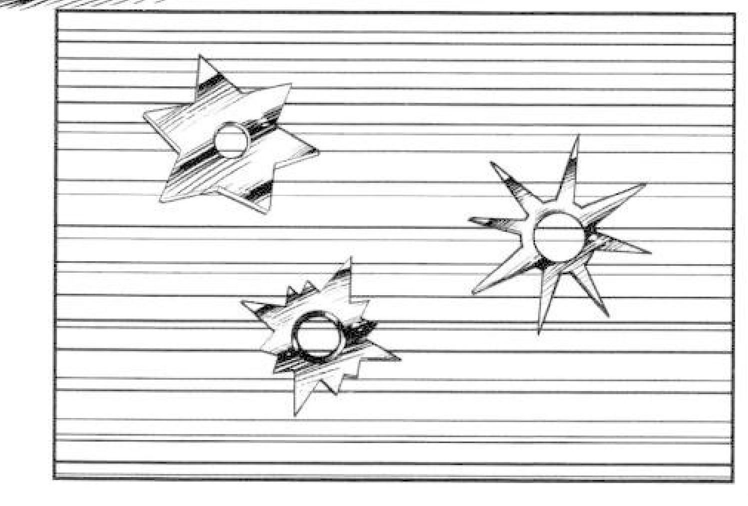
LAS **LÍNEAS CINÉTICAS** SON UNA REPRESENTACIÓN IDEALIZADA DEL EFECTO BORROSO DEL MOVIMIENTO.

LAS LÍNEAS CONVERGENTES O PARALELAS ATRAPAN Y DIRIGEN INSTINTIVAMENTE NUESTRA VISTA Y CREAN LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO, TRANSMITIENDO A LA PERFECCIÓN SENSACIONES DE DINAMISMO, DE URGENCIA, EN EL LECTOR.

SI CONSIDERAMOS QUE TIENEN SU EQUIVALENTE EN *MOVIMIENTOS DE CÁMARA CINEMATOGRÁFICOS*, ENTONCES SE PUEDEN CLASIFICAR EN *TRES GRUPOS*:

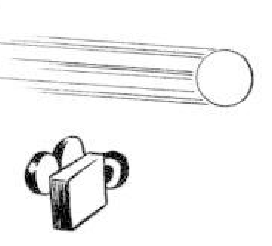
LA CÁMARA Y EL OBJETO ESTÁN EN MOVIMIENTO. EL FONDO APARECE BORROSO Y DESENFOCADO. SE REPRESENTA POR LÍNEAS PARALELAS.





LA CÁMARA ESTÁ QUIETA Y EL OBJETO ESTÁ EN MOVIMIENTO. AQUÍ ES EL OBJETO EL QUE APARECE BORROSO.

AUNQUE LA VISTA REALMENTE NO PUEDE FIJAR UN OBJETO QUE SE MUEVE MUY RÁPIDO, EN CÓMIC TAMBIÉN ES HABITUAL ENCONTRAR UNA ESTILIZACIÓN DE ESTE EFECTO. CONSISTE EN DIBUJAR EL OBJETO NÍTIDO Y UNAS CUANTAS LÍNEAS DETRÁS SUYA REPRESENTANDO EL MOVIMIENTO TRAZADO.

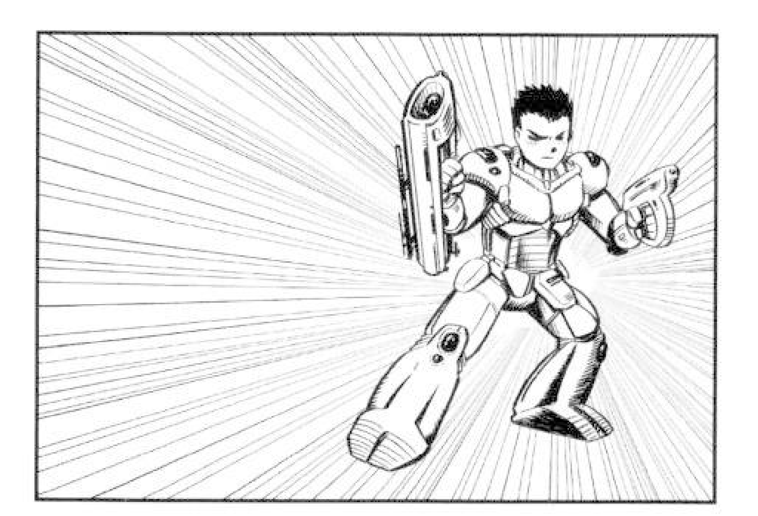




LA CÁMARA ESTÁ EN MOVIMIENTO Y EL OBJETO ESTÁ PARADO. SERÍA EL EQUIVALENTE EN CÓMIC DEL *TRAVELING* CINEMATOGRÁFICO O ACERCAMIENTO DE CÁMARA. TODAS LAS LÍNEAS CONFLUYEN HACIA UN PUNTO.

ES COMO VER LA ACCIÓN DESDE EL PUNTO DE VISTA DE UN PROYECTIL.

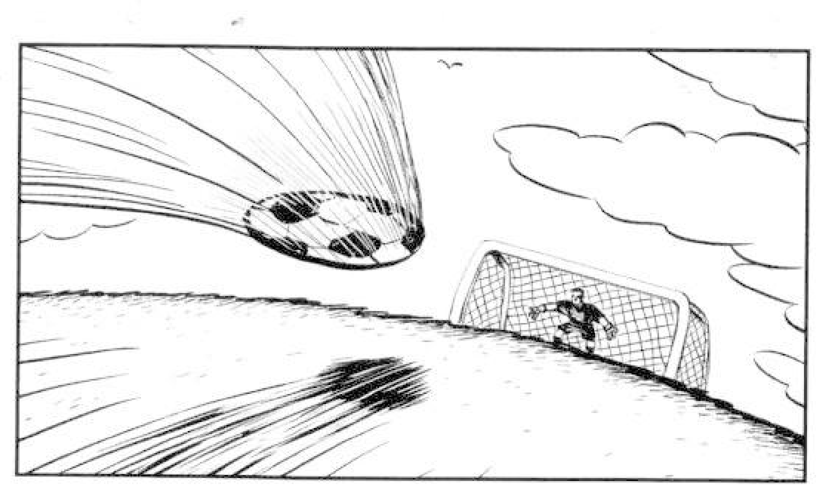




POR SUPUESTO ES HABITUAL ENCONTRAR VARIOS TIPOS **COMBINADOS**.



Y EXISTEN PEQUEÑAS VARIANTES, POR LO GENERAL, **DEFORMACIONES EXPRESIVAS**.

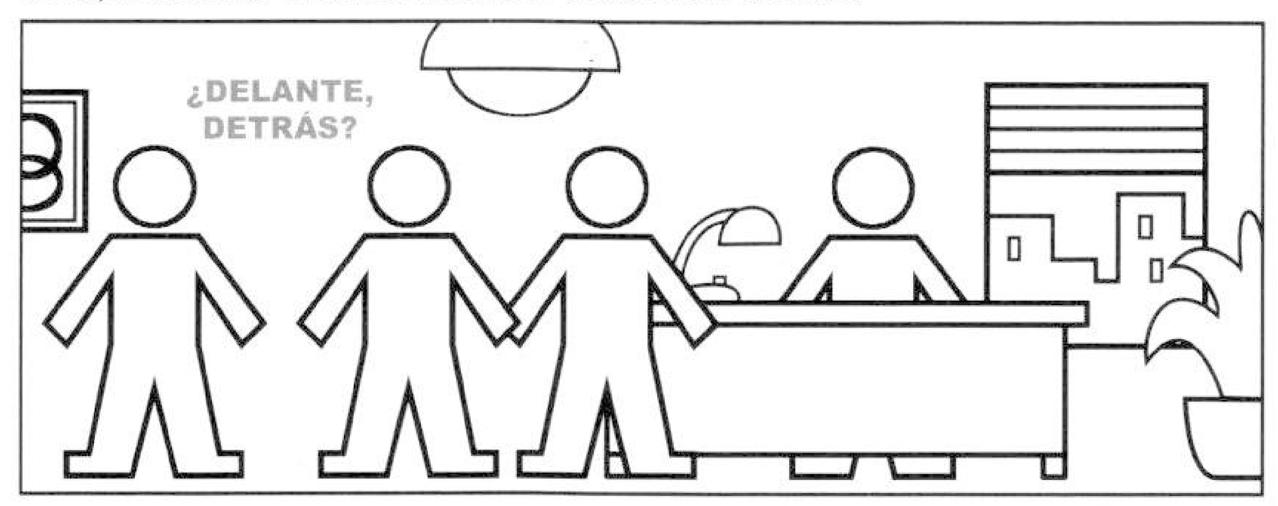


LA ILUSIÓN DE PROFUNDIDAD SE CONSIGUE DE MUCHAS MANERAS. SI QUEREIS SER **DIBUJANTES PROFESIONALES** DEBERÉIS ESTUDIAR Y DOMINAR EL DIBUJO DE *LUCES Y SOMBRAS*, LA *ANATOMÍA*, EL *COLOR*, Y LA *PERSPECTIVA*.

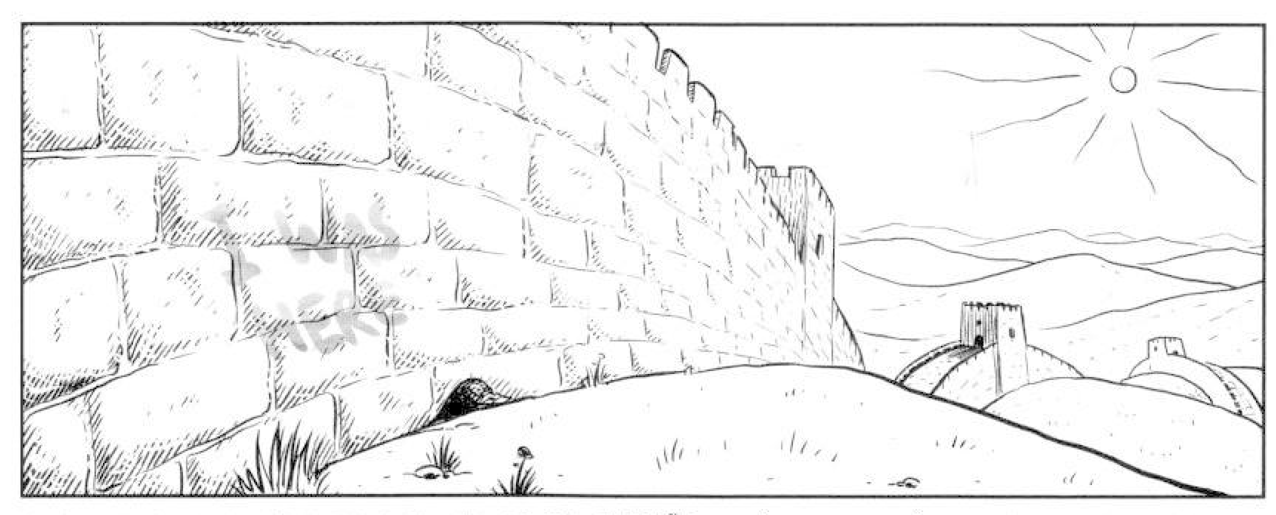




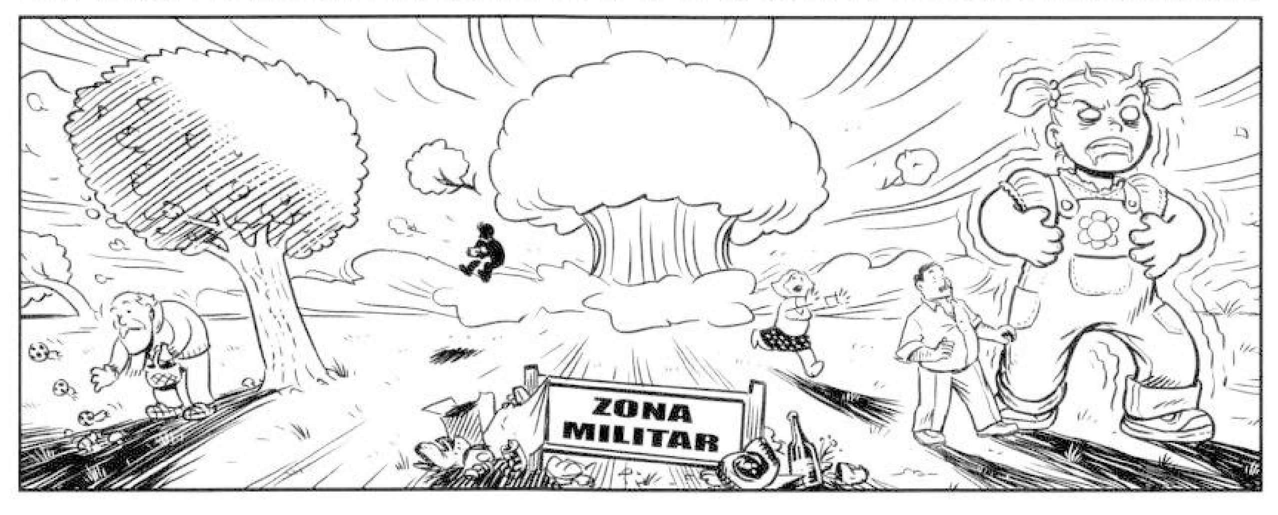
EN CUALQUIER CASO LA VISTA DETERMINA LA POSICIÓN DE LOS OBJETOS EN EL ESPACIO SEGÚN UNOS PRINCIPIOS MUY SIMPLES. EL PRIMERO: **LA SUPERPOSICIÓN**. SI UN ELEMENTO TAPA A OTRO, EL CEREBRO INTERPRETA QUE ES PORQUE ESTÁ DELANTE.



EL SEGUNDO SE CONOCE COMO **PERSPECTIVA AEREA**. QUIERE DECIR QUE EL AIRE (EN GRANDES DISTANCIAS) TIENE SUSTANCIA. LAS MONTAÑAS EN LA LEJANÍA COGEN UN COLOR AZULADO POR LA LUZ Y LOS COMPONENTES DE LA ATMOSFERA ...EN LA TIERRA, ¡EN MARTE COGERÍAN UN COLOR ANARANJADO! EN DIBUJOS A TINTA LO QUE SE NOTA ES UNA **PÉRDIDA DE DETALLE** POR LA DISTANCIA.



LA TERCERA REFERENCIA PARA EL OJO ES **EL TAMAÑO**. A MÁS CERCA, MÁS GRANDE. AUNQUE NECESITA CONOCER EL TAMAÑO REAL DEL OBJETO Y SU POSICIÓN EN EL SUELO. EL ESTUDIO DE LA PERSPECTIVA LINEAL TE AYUDA AL DIBUJAR, ¡PERO SON SÓLO LÍNEAS AUXILIARES QUE LUEGO SE BORRAN!

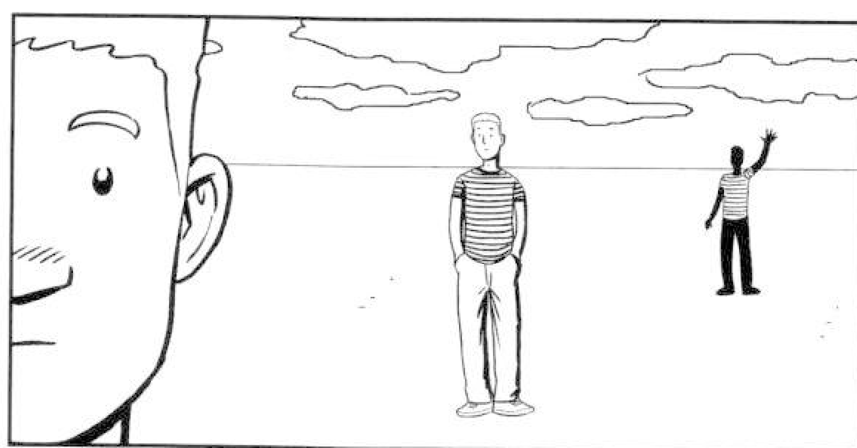


EN CUANTO A COMPOSICIÓN, UNA VIÑETA IDEAL DEBE TENER **VARIOS NIVELES DE PROFUNDIDAD.**
POR EJEMPLO, COLOCANDO ALGO CERCA NUESTRO, ALGO A MEDIA DISTANCIA Y ALGO AL FONDO. ESO CREA SENSACIÓN TRIDIMENSIONAL.

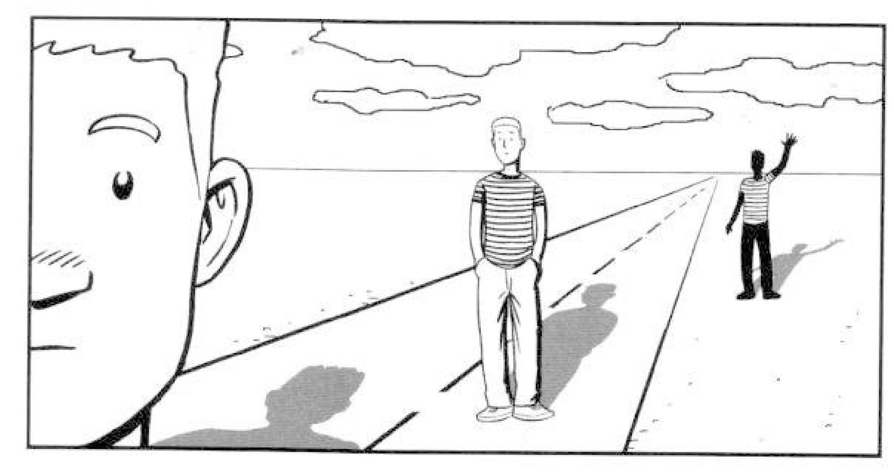


TAMBIÉN HAY QUE TENER EN CUENTA QUE A **MAYOR SEPARACIÓN** ENTRE ESOS OBJETOS, MAYOR SERÁ LA SENSACIÓN DE DISTANCIA Y ESPACIO.

CORTAR ELEMENTOS (¡NO IMPORTANTES!) CON EL MARCO DE LA VIÑETA CONSIGUE LA ILUSIÓN DE QUE CONTINÚAN MÁS ALLÁ DE ÉSTA, REFORZANDO LA SENSACIÓN DE VENTANA A OTRO MUNDO.



A SU VEZ HAY QUE PROCURAR QUE LOS ELEMENTOS QUEDEN MÁS O MENOS **INTERCONECTADOS,** A RIESGO DE QUE PAREZCA UN ESCENARIO DE MARIONETAS, DEMASIADO *PLANO* Y *ARTIFICIAL.*



ESTOS RECURSOS NO SÓLO SIRVEN PARA CREAR ESPACIO, MUCHAS VECES TAMBIÉN FUNCIONAN **NARRATIVAMENTE** SUCEDIENDO UNA ACCIÓN EN CADA PLANO DE PROFUNDIDAD. SE CONSIGUEN ASÍ VIÑETAS MÁS SOFISTICADAS.



Y COMO SIEMPRE, *TOOODO* SE PUEDE **COMBINAR** ENTRE SÍ...

ELEMENTOS QUE SE SUPERPONEN, GRANDES Y PEQUEÑOS, INTERCONECTADOS, PÉRDIDA DE DETALLE, LÍNEAS CINÉTICAS, ETC.



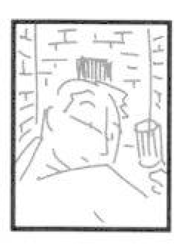
AHORA QUE CONOCEMOS NUESTRAS **HERRAMIENTAS BÁSICAS** YA ESTAMOS PREPARADOS PARA PASAR AL SIGUIENTE **ESCALÓN**.

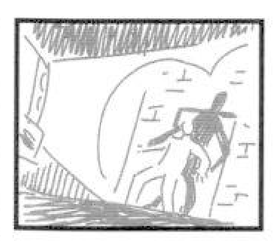
CAPÍTULO 2: PROGRESIONES DE PLANOS

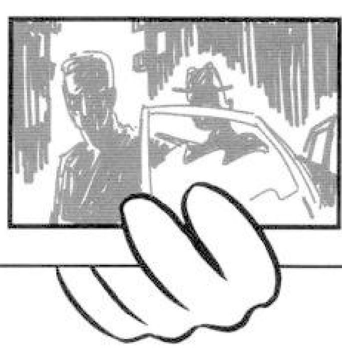


HEMOS DICHO QUE LAS VIÑETAS DEBEN SER **FUNCIONALES** PARA LA HISTORIA. PERO, ¿DE QUÉ MODO LO CONSIGUEN? *TRANSMITIENDO EFICAZMENTE LA INFORMACIÓN.*





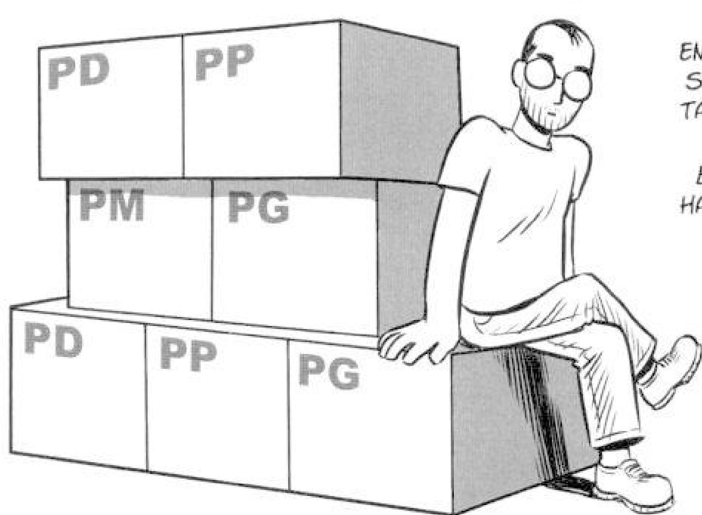




CUANDO PLANTEA UNA ESCENA EL AUTOR DEBE TENER SIEMPRE PRESENTES ESTAS **SEIS PREGUNTAS BÁSICAS**:

QUÉ
QUIÉN
CÓMO
CUÁNDO
DÓNDE
Y
POR QUÉ

EN LOS ARTÍCULOS PERIODÍSTICOS ESTO ES MUY EVIDENTE. EL PERIODISTA NO PUEDE EMPEZAR DIVAGANDO O DANDO SUS OPINIONES SOBRE EL TEMA. PRIMERO DEBE TRANSMITIR UNA INFORMACIÓN DE LA FORMA MÁS CLARA, RÁPIDA Y CONCISA POSIBLE, DANDO RESPUESTA A ESTAS SEIS PREGUNTAS, AUNQUE POSTERIORMENTE AÑADA DATOS MENOS RELEVANTES.

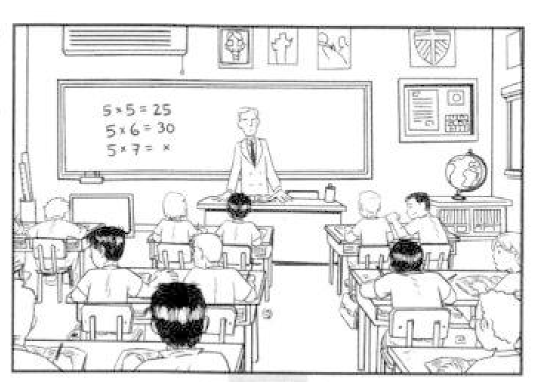


EN UNA NARRACIÓN EL **ORDEN** CON QUE SE DA LA INFORMACIÓN ES TAN IMPORTANTE COMO LA INFORMACIÓN MISMA. EL *OCULTAR* CIERTA INFORMACIÓN O *ENFATIZAR* OTRA SON MECANISMOS HABITUALES EN TODAS LAS PELÍCULAS DE SUSPENSE.

LOS AUTORES PRINCIPIANTES, SIN EMBARGO, NO SUELEN CONTROLAR BIEN LA INFORMACIÓN QUE DAN Y TIENEN DESPISTES IMPORTANTES: QUIZÁ NO SE DICE NUNCA EL NOMBRE DEL PROTAGONISTA, O NO SE MUESTRA SI ES DE DÍA O DE NOCHE, O TODA UNA CONVERSACIÓN SE DESARROLLA EN UN LUGAR INDETERMINADO, ETC.

ANALICEMOS PASO A PASO UNA TÍPICA **PROGRESIÓN DE PLANOS:**

SE SUELE EMPEZAR CON UN **PLANO GENERAL** PARA SITUAR A LOS PERSONAJES EN UN ENTORNO. DE ESA FORMA RESPONDEMOS A LAS PREGUNTAS **DÓNDE** (EN UN COLEGIO) Y **CUÁNDO** (EN HORAS DE CLASE).



A CONTINUACIÓN PASAMOS A UN **PLANO MEDIO**. FIJAMOS NUESTRA ATENCIÓN EN UNOS ALUMNOS (**QUIÉNES**) QUE ESTÁN TOMANDO APUNTES (**QUÉ**).

CADA VIÑETA APORTA NUEVA INFORMACIÓN.

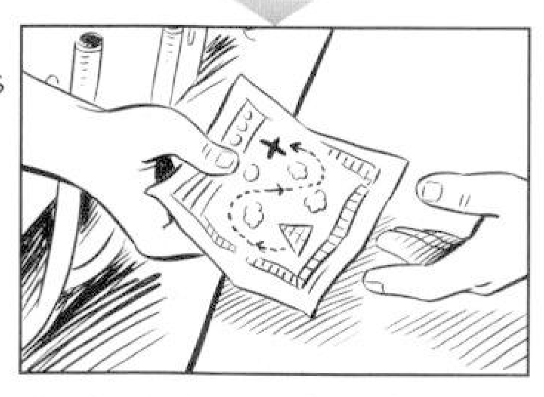


AHORA UN **PRIMER PLANO** NOS CENTRA EN UN ALUMNO EN CONCRETO (**QUIÉN**) QUE SE ESTÁ DANDO LA VUELTA (**QUÉ**).

AQUÍ CREAMOS UN *PEQUEÑO SUSPENSE* SOBRE EL **PORQUÉ** LO HACE...



UN **PLANO DETALLE** NOS MUESTRA LA RAZÓN DE SUS ACCIONES: PASARLE UN MAPA DEL TESORO A UN COMPAÑERO (**QUÉ Y PORQUÉ**).

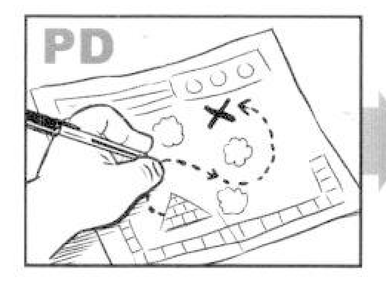


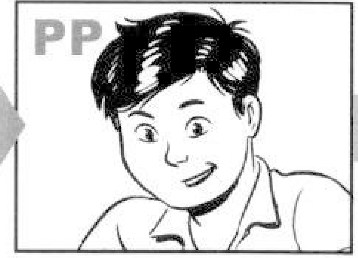
LAS PREGUNTAS **CÓMO** Y **POR QUÉ** VIENEN A MENUDO *SOBREENTENDIDAS EN EL PROPIO CONTEXTO DE LA ACCIÓN.* ES NORMAL QUE UNOS NIÑOS TOMEN APUNTES EN CLASE, COMO ES NORMAL QUE HAGAN TRAVESURAS Y DISTRAIGAN A LOS COMPAÑEROS. NO HAY QUE DAR *EXPLICACIONES ADICIONALES*, PORQUE TODO EL MUNDO HA SIDO NIÑO Y HA ESTADO EN UN COLEGIO ¡...YA LO SABEN!

SIN EMBARGO, SI EN VEZ DE UN DIBUJO DE UN MAPA DEL TESORO LE HUBIESE ENTREGADO UN *PEQUEÑO BICHO ALIENÍGENA FOSFORESCENTE*, AUTOMÁTICAMENTE NOS HUBIÉSEMOS PREGUNTADO: ¿**POR QUÉ** LO TIENE? Y ¿**CÓMO** LO HA CONSEGUIDO?

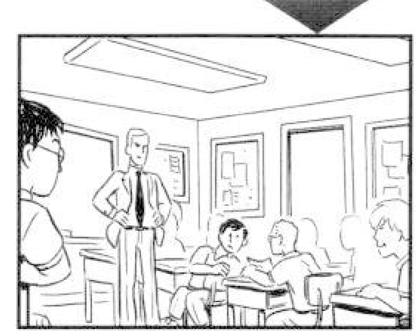


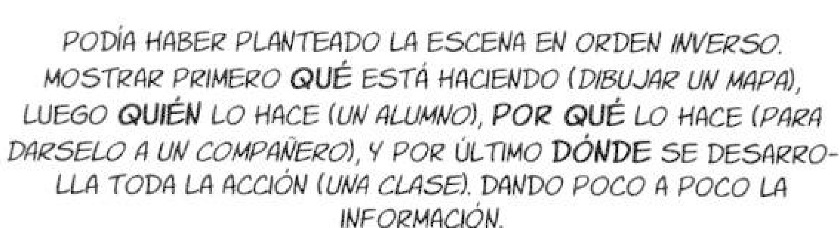
FIJAOS QUE IR PASANDO DESDE PLANOS MUY *ABIERTOS* (PLANO GENERAL, PLANO MEDIO) A PLANOS CADA VEZ MÁS *CERRADOS* (PRIMER PLANO, PLANO DETALLE) ES UNA BUENA FORMA DE RESPONDER ORDENADAMENTE LAS SEIS PREGUNTAS BÁSICAS Y DE ENTRAR EN LA HISTORIA PASANDO DESDE LO GENERAL HACIA LO CONCRETO. ES UNA FÓRMULA QUE ATRAPA AL LECTOR Y ENCONTRARÉIS QUE SE UTILIZA INNUMERABLES VECES EN CINE, LIBROS, TELEVISIÓN, CÓMIC...



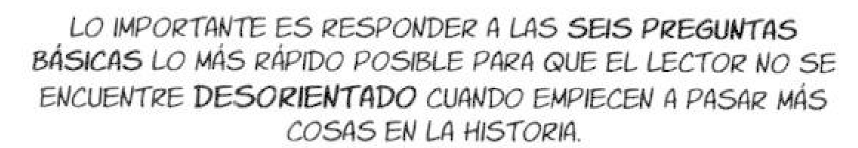








PODÍA HABER PLANTEADO LA ESCENA EN ORDEN INVERSO. MOSTRAR PRIMERO **QUÉ** ESTÁ HACIENDO (DIBUJAR UN MAPA), LUEGO **QUIÉN** LO HACE (UN ALUMNO), **POR QUÉ** LO HACE (PARA DARSELO A UN COMPAÑERO), Y POR ÚLTIMO **DÓNDE** SE DESARROLLA TODA LA ACCIÓN (UNA CLASE). DANDO POCO A POCO LA INFORMACIÓN.



LO IMPORTANTE ES RESPONDER A LAS **SEIS PREGUNTAS BÁSICAS** LO MÁS RÁPIDO POSIBLE PARA QUE EL LECTOR NO SE ENCUENTRE **DESORIENTADO** CUANDO EMPIECEN A PASAR MÁS COSAS EN LA HISTORIA.







EMPEZAR CON PLANOS TAN *CERRADOS* SUELE CREAR MÁS SENSACIÓN DE **MISTERIO** (Y URGENCIA POR MOSTRAR EL ENTORNO) YA QUE EN LA VIDA REAL CUANDO TE FIJAS EN ALGO NO PUEDES ABSTRAER EL *CONTEXTO* EN EL QUE LO VES MIENTRAS QUE EN UN CÓMIC ES FÁCIL OCULTAR INFORMACIÓN.

DE HECHO, LA **PROGRESIÓN GRADUAL** DE PLANOS CADA VEZ MÁS *ABIERTOS* (O *CERRADOS*) NO ES ACCIDENTAL PUES ¿QUÉ PASARÍA SI DOY UN SALTO DEMASIADO GRANDE DE UN PLANO AL SIGUIENTE?



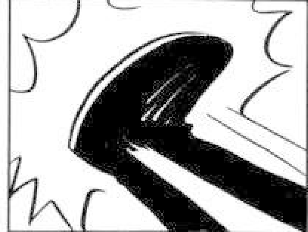


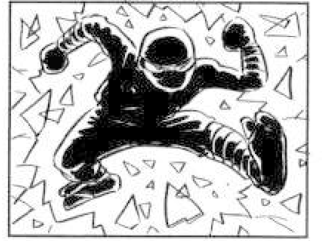


SENCILLAMENTE QUE **NO SE ENTIENDE**. O EL LECTOR TARDA MUCHO EN DESCUBRIR LA **CONEXIÓN** ENTRE LAS DOS VIÑETAS, PUDIENDO LLEGAR A PENSAR INCLUSO QUE HEMOS **CAMBIADO DE ESCENA**.

ES IMPORTANTE LLEVAR CIERTA **LÓGICA** EN EL ORDEN EN QUE SE SUCEDEN LOS PLANOS.

NO DAR **SALTOS** BRUSCOS (*SOBRE TODO AL PRINCIPIO DE LAS ESCENAS*) SERÍA POR LO TANTO UN BUEN CONSEJO.



ES UN ERROR MUY COMÚN NO CUIDAR ESA CONEXIÓN ENTRE VIÑETAS, DANDO LUGAR A UNA PLANIFICACIÓN CAÓTICA (ESTILO VIDEOCLIP) EN LA QUE NUNCA SABEMOS MUY BIEN DÓNDE ESTAMOS, SI LOS PERSONAJES VIENEN O VAN, SI VAN GANANDO O PERDIENDO, ETC. LAS VIÑETAS SON TOTALMENTE INDEPENDIENTES ENTRE SÍ, COMO PEQUEÑAS ILUSTRACIONES PEGADAS UNA TRAS OTRA SIN NINGÚN SENTIDO. PRODUCE UNA NARRACIÓN **ABRUPTA** E **INCONEXA** DIFICIL DE SEGUIR POR EL LECTOR.

TIENE QUE HABER UNA **CONTINUIDAD** DE UNA VIÑETA A LA SIGUIENTE. ALGO, ALGÚN ELEMENTO QUE LA CONECTE CON LA ANTERIOR Y LA SIGUIENTE..

UN PLANO MÁS ABIERTO SUELE SER SUFICIENTE PARA SITUAR EL ENTORNO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN.

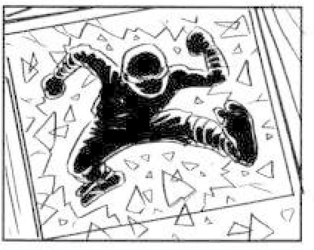
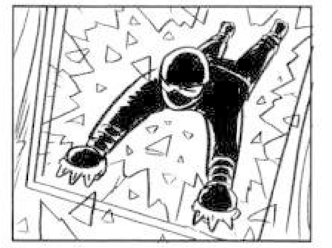


A VECES ES UNA VIÑETA *ANTERIOR* LA QUE DA SUFICIENTE INFORMACIÓN PARA ENTENDER Y CONTEXTUALIZAR VARIAS VIÑETAS *"INCOMPRENSIBLES"* POSTERIORES.

LO IMPORTANTE ES QUE AUNQUE BUSQUÉIS ESA SENSACIÓN DE **CAOS** PARA LA HISTORIA, ANTES O DESPUÉS ACLARÉIS **QUÉ** ES LO QUE HA PASADO.

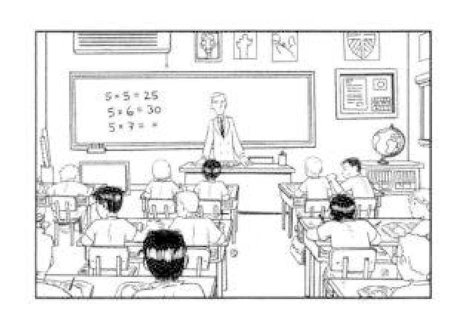


CUIDADO CON LOS PLANOS MUY CERRADOS (*PRIMEROS PLANOS Y PLANOS DETALLE*) PORQUE POR LA PROPIA CONCISIÓN DE LA INFORMACIÓN QUE DAN RESULTA DIFÍCIL UBICAR **DÓNDE** SUCEDEN.

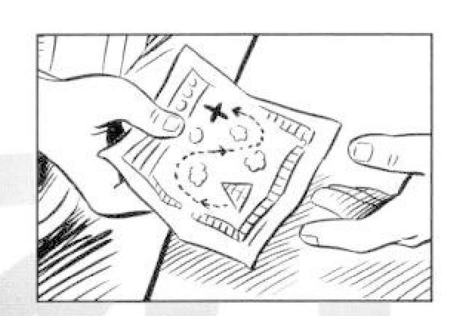
EN LA PRÁCTICA, CUANDO YA HAS PRESENTADO CLARAMENTE UN **ENTORNO** Y UNOS **PERSONAJES** (HAS RESPONDIDO A LAS *SEIS PREGUNTAS BÁSICAS*) HAY MUCHA MÁS LIBERTAD A LA HORA DE "SALTAR" CON LA CÁMARA, SIEMPRE QUE TE APOYES EN ALGUNA INFORMACIÓN DADA ANTERIORMENTE.

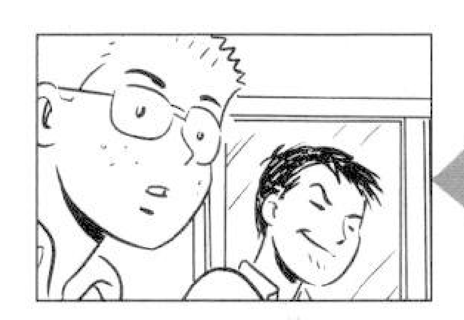
CONTINUANDO EL EJEMPLO ANTERIOR DE LA CLASE, PARA LA SIGUIENTE VIÑETA PODRÍA MOSTRAR CASI CUALQUIER COSA *RELACIONADA* CON UN AULA, PORQUE EL LECTOR YA SABE DÓNDE ESTÁ.

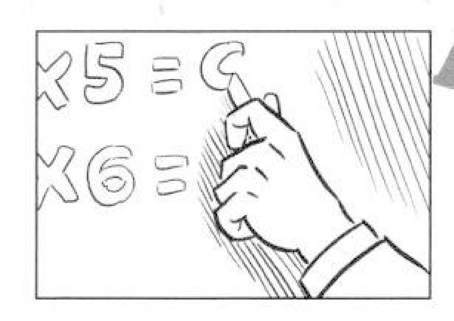




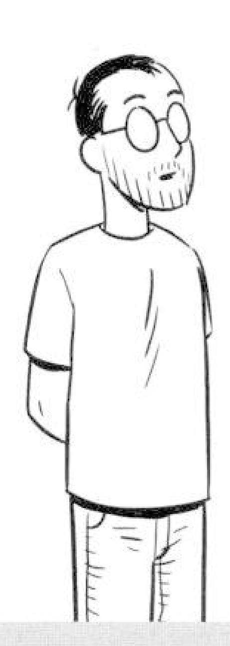


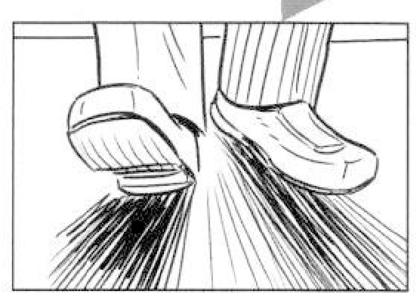


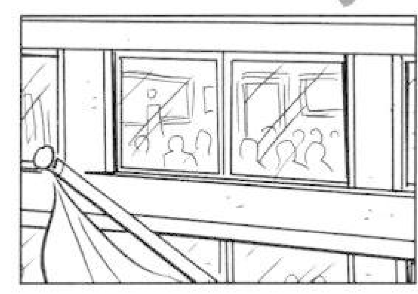








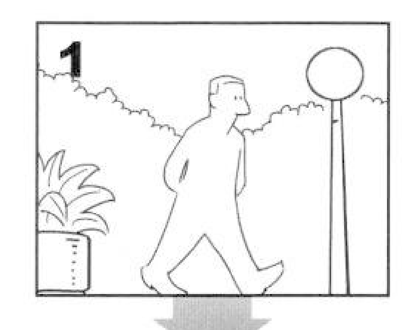


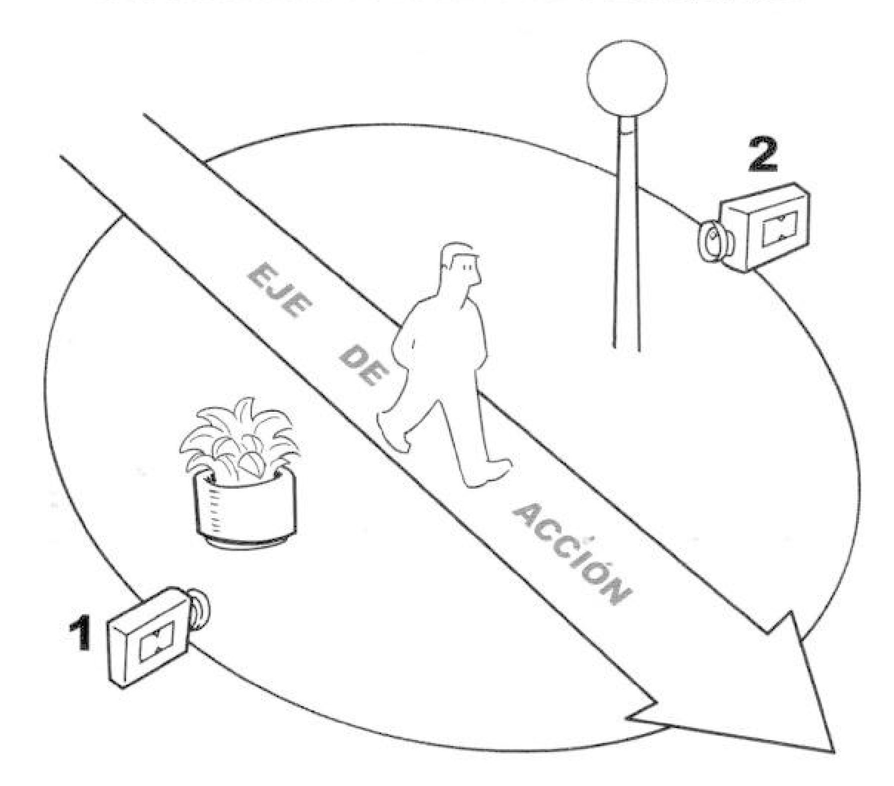


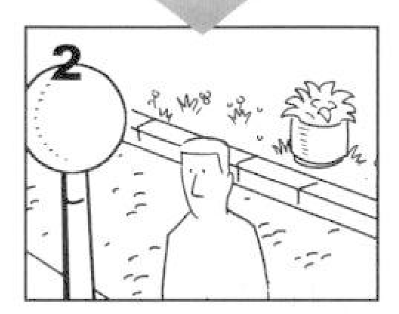
COMO VEIS, EN LOS CASOS QUE **MENOS RELACIÓN** HAY CON EL AULA, EL PROFESOR O LOS ALUMNOS, MÁS SE TIENDE A PENSAR QUE HEMOS **CAMBIADO DE ESCENA**.

PERO AUN EXISTIENDO ELEMENTOS DE CONTINUIDAD, A VECES EL DESCONCIERTO DEL LECTOR SE PRODUCE CUANDO EL AUTOR INCURRE EN UN **SALTO DE EJE.**

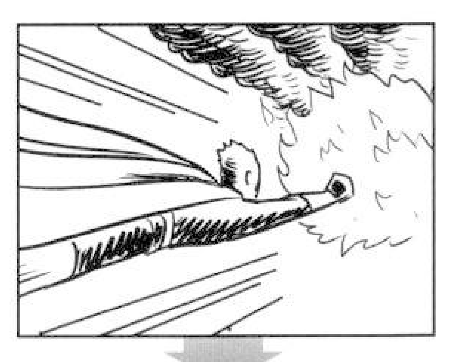
EL SENTIDO DEL MOVIMIENTO DEL PERSONAJE NOS PROPORCIONA UNA LINEA A MODO DE FRONTERA (**EL EJE DE ACCIÓN**), DE TAL FORMA QUE SI LA CÁMARA SALTA ABRUPTAMENTE DE UN LADO AL OTRO LOS OBJETOS Y LA DIRECCIÓN DEL PERSONAJE SE INVIERTEN, LIANDO CONSIDERABLEMENTE AL LECTOR, QUE NO SABE SI SE HA GIRADO EL PERSONAJE, SE HAN MOVIDO LOS OBJETOS O INCLUSO SI SON OTROS DISTINTOS.











LA SOLUCIÓN PASA POR INTERCALAR ALGÚN **PLANO DE TRANSICIÓN** "NEUTRO" QUE NO INDIQUE REFERENCIAS A DERECHA O IZQUIERDA. GENERALMENTE COLOCADO SOBRE EL EJE DE ACCIÓN.



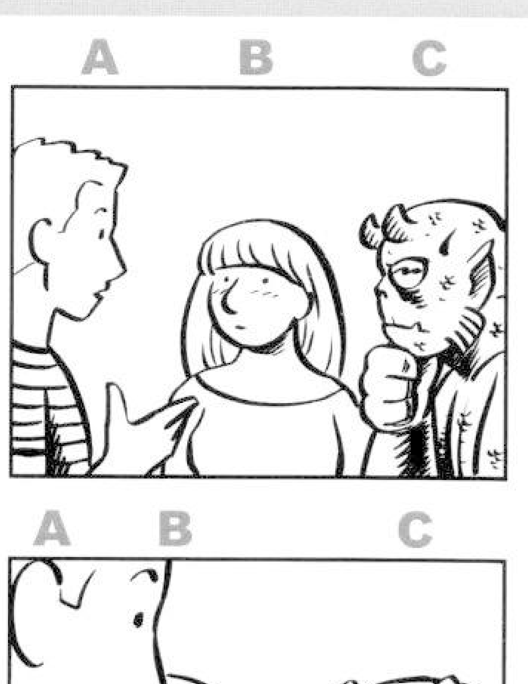


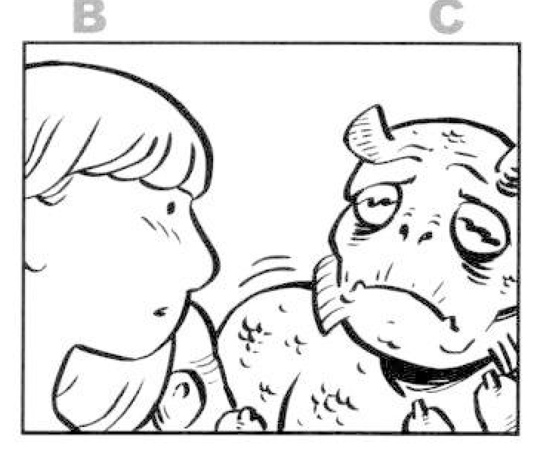
¿HA CAMBIADO DE OPINIÓN?





POSIBLES SOLUCIONES



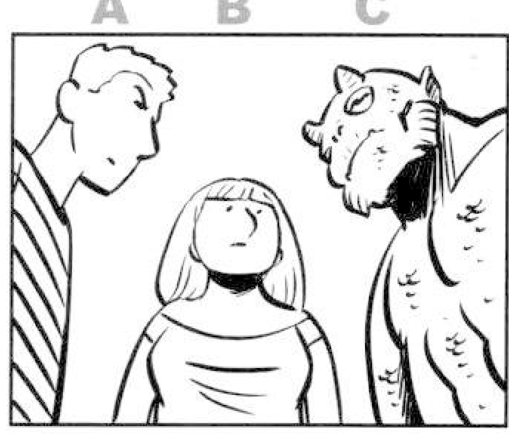


ES IMPORTANTE MANTENER UNA **COHERENCIA** EN LA SITUACIÓN ESPACIAL DE LOS PERSONAJES. ES MUY PRÁCTICO PREPARAR ALGUNOS DIAGRAMAS Y PLANOS EN PLANTA DE LAS LOCALIZACIONES DONDE SE VAN A DESARROLLAR LAS ESCENAS LARGAS, PARA QUE LOS PERSONAJES Y OBJETOS DEL FONDO NO SE MUEVAN DE UNA VIÑETA A OTRA.

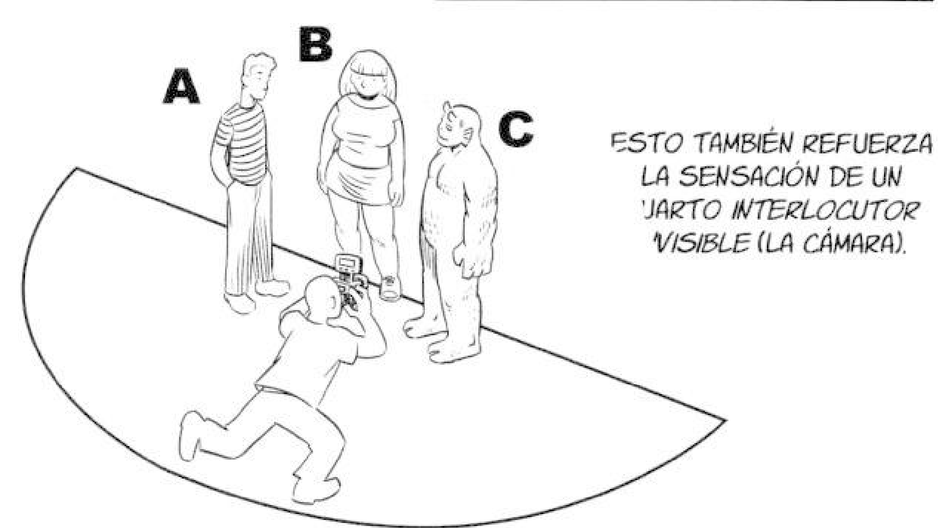




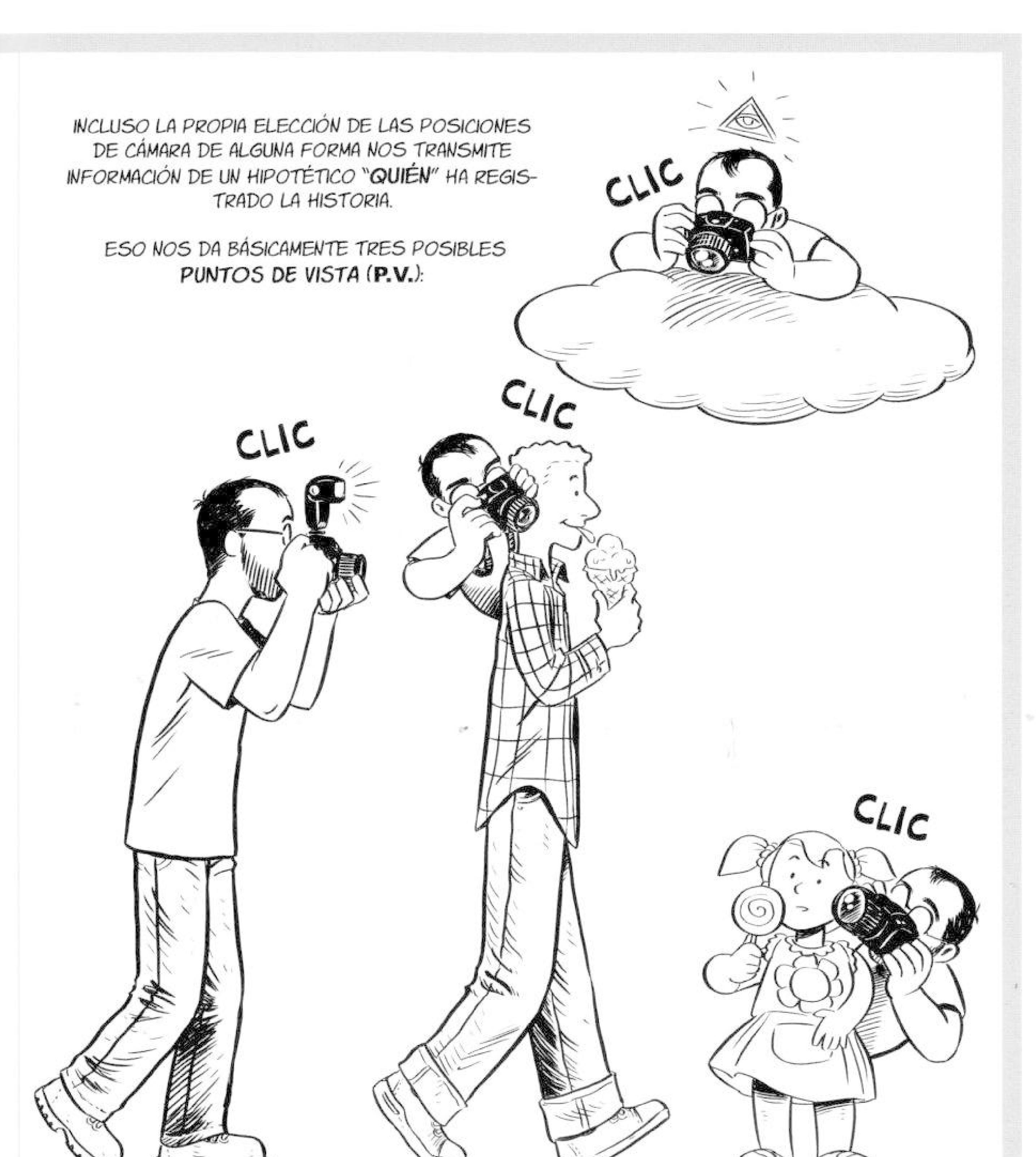




INCLUSO HAY AUTORES QUE MANTIENEN INFLEXIBLES LAS **POSICIONES RELATIVAS** DE LOS PERSONAJES DURANTE TODA LA ESCENA (**A** SIEMPRE A LA IZQUIERDA, **B** SIEMPRE EN EL CENTRO, **C** SIEMPRE A LA DERECHA).



ESTO TAMBIÉN REFUERZA LA SENSACIÓN DE UN 'JARTO INTERLOCUTOR 'VISIBLE (LA CÁMARA).



OBSERVADOR INVISIBLE. COMO UN REPORTERO QUE ACOMPAÑASE A LOS PERSONAJES EN TODAS SUS ACCIONES. EL LECTOR TIENE LA SENSACIÓN DE SER UNO MÁS ENTRE ELLOS O COMO SI VIESE DESDE LOS OJOS DE UN PERSONAJE INVISIBLE.

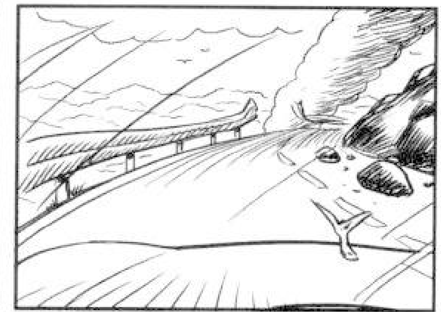
A TRAVÉS DE LOS OJOS DE UN PERSONAJE. QUE ES COMO METERSE EN SU CABEZA: VEMOS LO QUE ÉL VE, OÍMOS LO QUE ÉL OYE. ÁLTAMENTE SUBJETIVO, IMPLICA EMOCIONALMENTE AL LECTOR CON ESE PERSONAJE.

NARRADOR OMNISCIENTE QUE TODO LO VE. LA CÁMARA PUEDE SITUARSE EN LUGARES IMPOSIBLES, SALTA DE UN LADO A OTRO, UTILIZA PICADOS, CONTRAPICADOS, ETC. CUENTA DE FORMA EFECTIVA LA HISTORIA, PERO NO NOS IDENTIFICAMOS CON NINGÚN PERSONAJE.

PUNTO DE VISTA SUBJETIVO (OJOS DE UN PERSONAJE)







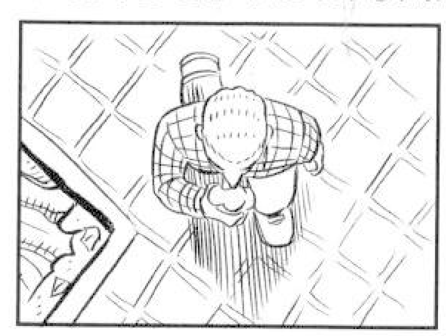
PUNTO DE VISTA OBSERVADOR INVISIBLE

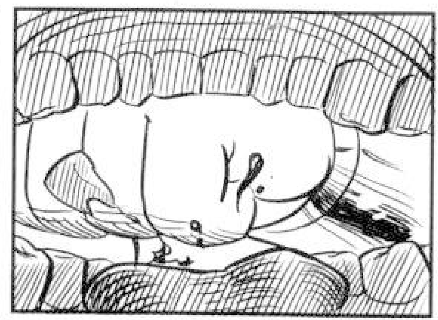






PUNTO DE VISTA OMNISCIENTE



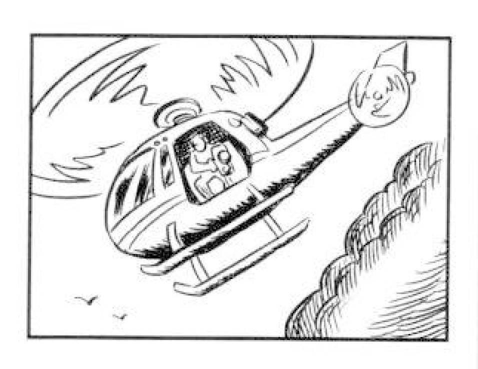




LO NORMAL EN CÓMIC ES NO TOMAR PARTIDO CLARO POR NINGUNO DE LOS TRES E IR SALTANDO DE UNO A OTRO SEGÚN CONVENGA. O SEGÚN EL AUTOR QUIERA QUE TE IDENTIFIQUES CON UNO U OTRO PERSONAJE.

INCLUSO DA LUGAR A PEQUEÑAS SORPRESAS SI RESULTA QUE UN PUNTO DE VISTA OMNISCIENTE ERA EN REALIDAD EL PUNTO DE VISTA DE UN ESPÍA EN LAS ALTURAS, O UNA GRABACIÓN DE VIDEO, ETC.

GENERALMENTE AL PRINCIPIO DE LA HISTORIA (ANTES DE CONOCER A LOS PROTAGONISTAS) SE UTILIZA MÁS EL P.V. OMNISCIENTE Y SEGÚN AVANZA LA TRAMA LA CÁMARA DEJA DE HACER MOVIMIENTOS INJUSTIFICADOS.



PERO, SOBRE TODO, LLEVAR UNA CIERTA LÓGICA EN EL EMPLEO DE UNO U OTRO APORTARÁ FLUIDEZ Y COHERENCIA A LAS PROGRESIONES DE PLANOS.

CADA VIÑETA TRANSMITE SIEMPRE UNA INFORMACIÓN A CAMBIO DE "PERDER" OTRA.

EL AUTOR DEPENDIENDO DE LO QUE ESTÁ **CONTANDO** Y DE LA **INTENCIÓN** QUE BUSQUE SELECCIONARÁ UNA POSICIÓN DE CÁMARA U OTRA. NO EXISTEN DOS EXACTAMENTE *IGUALES*, NI LA POSICIÓN *"PERFECTA"* PARA TODO.



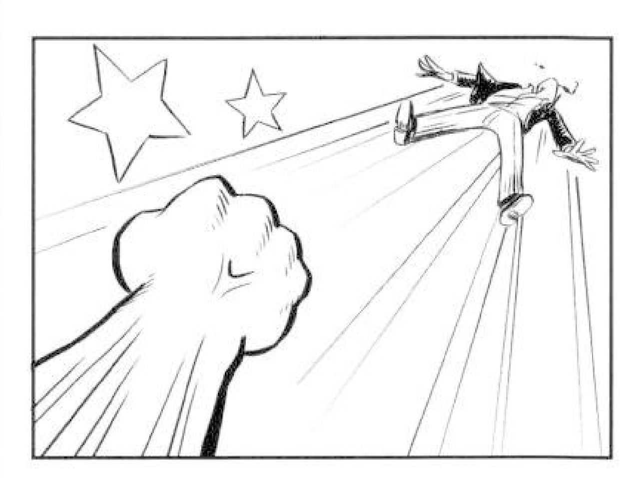
PERMANENTEMENTE DEBE **DECIDIR** QUÉ INCLUYE Y QUÉ QUEDA FUERA.



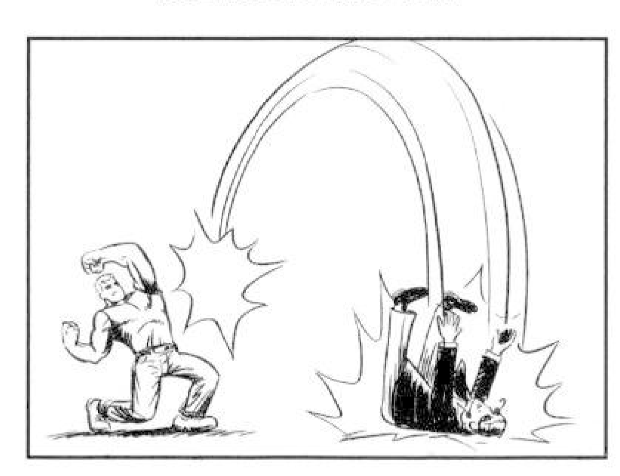
EN NUESTRA PRIMERA OPCIÓN TENEMOS UN *PRIMER PLANO LARGO* QUE NOS MUESTRA EL ROSTRO DE LOS DOS PERSONAJES Y EL PUÑO BIEN GRANDE EN EL CENTRO. AQUÍ SE RESALTA EL **GOLPE** EN SÍ Y LA EXPRESIÓN DE **DOLOR** DE UNO Y DE **CABREO** DEL OTRO.



PARA ESTE SEGUNDO PUÑETAZO EN EL PECHO EL PLANO SE ABRE. ES MÁS **DISTANTE** Y **OBJETIVO**. AUNQUE SEGUIMOS VIENDO LA CARA DE DOLOR Y EL PUÑO EN EL CENTRO, NO ESTÁ TAN ENFATIZADO. ¡Y SOBRE TODO NO VEMOS EL ROSTRO DEL QUE PEGA!



YA NO VEMOS NINGÚN ROSTRO, PERO ES UN **PUÑETAZO IMPONENTE**, CON EL PUÑO EN PRIMER PLANO, LAS ESTRELLITAS, LAS LINEAS CINÉTICAS, Y EL OTRO POR LOS AIRES. SIN EMBARGO LO LANZA A UNA *DISTANCIA INDETERMINADA* Y ADEMÁS NO VEMOS REFLEJADO EL DOLOR, POR LO QUE PARECE MÁS BIEN **CÓMICO**.

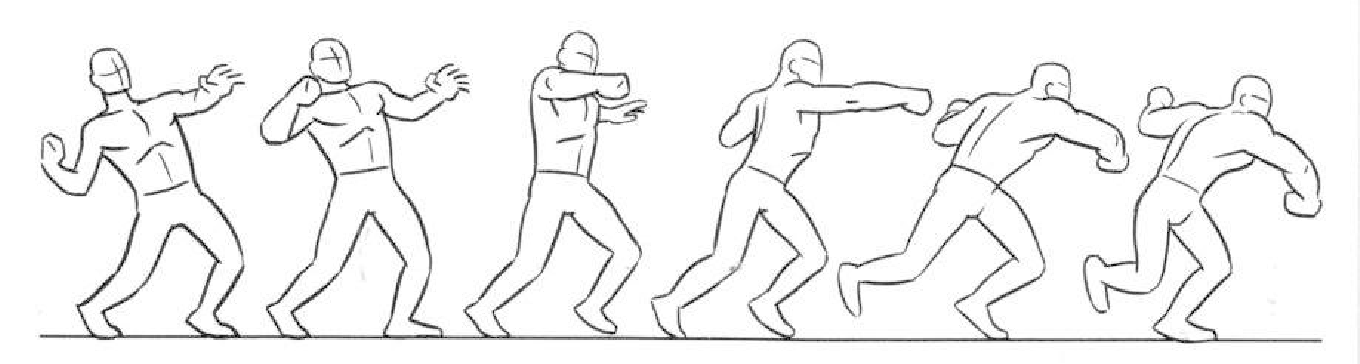


ESTA OPCIÓN PUEDE PARECER LA MÁS SOSA CON ELLOS TAN *PEQUEÑITOS*, Y SIN EMBARGO ES LA MÁS **EXACTA** A LA HORA DE MOSTRAR QUE EL PUÑETAZO LO HA LANZADO EXACTAMENTE A *TRES METROS* DE DISTANCIA. ADEMÁS SE VE MÁS FONDO (Y EL SUELO) QUE PUEDE SER IMPORTANTE PARA SITUAR AL LECTOR.

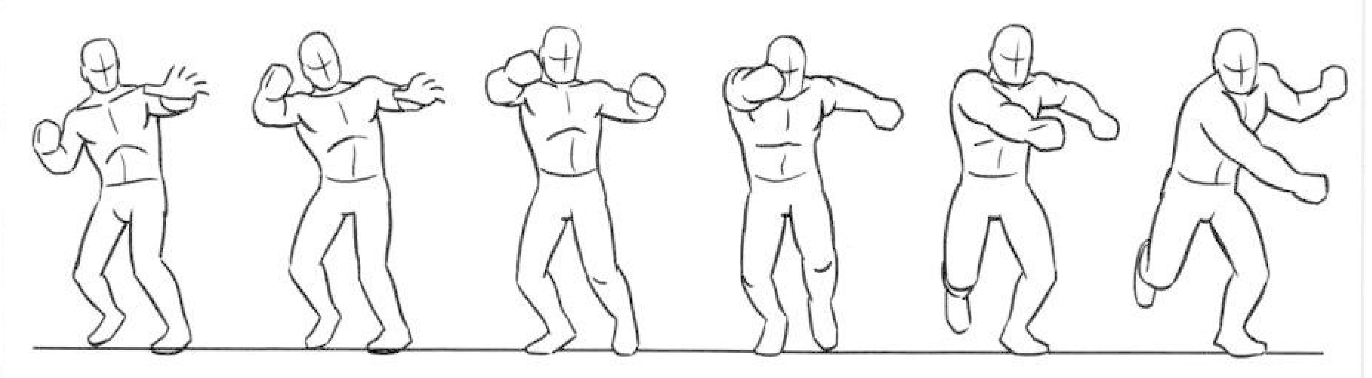


ESTA OPCIÓN YO LA CONSIDERO **FALLIDA**. INDEPENDIENTEMENTE DE QUE NO SE VEA AL OTRO PERSONAJE (QUIZÁS EL AUTOR QUIERE CONTARLO CON DOS VIÑETAS), LO CIERTO ES QUE LA POSTURA *"CONGELADA"* ES **AMBIGUA**, PARECE QUE SE ESTUVIESE DANDO UN PUÑETAZO A SÍ MISMO.

ESTA OPCIÓN TAMBIÉN RESULTA **RARA** YA QUE LOS PERSONAJES PARECEN ESTATUAS (¿UN SILBIDITO MÁGICO?). UNOS *MILISEGUNDOS* DESPUÉS DEL IMPACTO SUELE SER EL MOMENTO DE MAYOR DINAMISMO EN LAS POSTURAS, AUNQUE DEPENDE DE MUCHOS FACTORES.

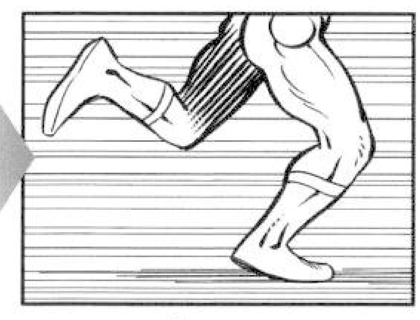


EL AUTOR SE IMAGINA TODA LA ACCIÓN EN SU CABEZA Y VA *"CONGELANDO"* MOMENTOS PARA CADA VIÑETA. PERO ESE MOMENTO ELEGIDO DEBE SER EL MÁS **REPRESENTATIVO DE LA ACCIÓN**, EL QUE LO MUESTRE MÁS CLARAMENTE, Y EN SU DECISIÓN TIENE EN CUENTA FACTORES COMO LA *POSICIÓN* Y EL *ÁNGULO DE LA CÁMARA*, DE DÓNDE VIENE LA LUZ, EL DINAMISMO DE LA *POSTURA*, SI LO VA CONTAR EN UNA O EN VARIAS VIÑETAS, ETC.

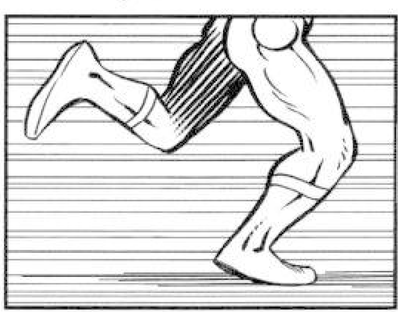


UNA MISMA ACCIÓN SE PUEDE APRECIAR MEJOR DESDE UN SITIO QUE DESDE OTRO, UN INSTANTE ANTES O DESPUÉS. SIEMPRE HAY **MUCHAS SOLUCIONES** YA QUE AL SER UN DIBUJO EL AUTOR CONTROLA ABSOLUTAMENTE TODOS LOS FACTORES (¡EN FOTOGRAFÍA ES MUCHO MÁS DIFICIL!). **AUNQUE** POR SUPUESTO UNA VEZ CUMPLIDA LA *FUNCIONALIDAD* (QUE SE ENTIENDA LA ACCIÓN) ENTRAMOS TAMBIÉN EN EL TERRENO DE LOS **GUSTOS**.



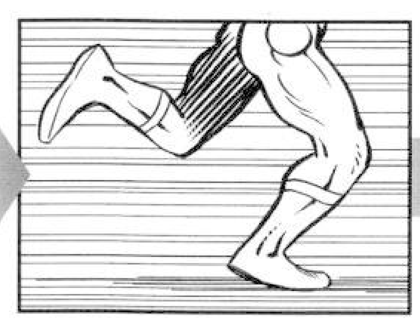


COMO CREO QUE YA VAIS ENTENDIENDO, LA INFORMACIÓN QUE SUMINISTRA CADA VIÑETA ES *FUNDAMENTAL*. INCLUSO EL **ORDEN** EN QUE DAIS ESA INFORMACIÓN PUEDE *CAMBIAR EL SENTIDO* DE LO QUE ESTÁIS CONTANDO, O CAUSAR UNA *IMPRESIÓN DISTINTA*. EN EL EJEMPLO TENEMOS UN PERSONAJE CABREADO, QUE PEGA UN PUÑETAZO Y SALE CORRIENDO...

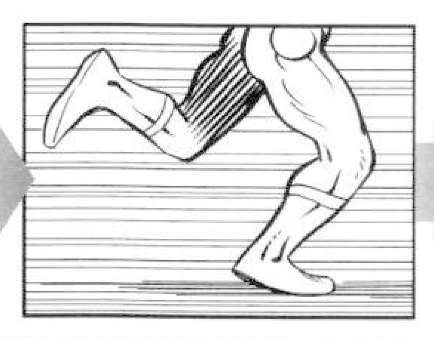




CAMBIANDO EL ORDEN DE LAS VIÑETAS NOS ENCONTRAMOS CON UN PERSONAJE CORRIENDO (EMPEZAMOS EN PLENA ACCIÓN), MUY CABREADO (¡QUE NADIE SE CRUCE EN SU CAMINO!), QUE PEGA UN PUÑETAZO (¿LA CARRERA ERA PARA COGER IMPULSO?). AUNQUE SUTILES, SE APRECIAN LAS DIFERENCIAS CON LA VERSIÓN ANTERIOR, VEAMOS OTRAS POSIBILIDADES...


UN PERSONAJE PEGA UN PUÑETAZO (EMPEZAMOS EN PLENA ACCIÓN), Y SALE HUYENDO (O A BUSCAR MÁS PELEA), VEMOS QUE ESTÁ MUUUY CABREADO. PERSONALMENTE, ESE PLANO FINAL DE LA MIRADA TAN INTENSA ME PARECE MUY ADECUADO PARA ACABAR LA ESCENA, YA QUE DEJA UN GRAN SUSPENSE. LAS VERSIONES QUE ACABAN EN PUÑETAZO PARECE QUE PIDEN UNA VIÑETA SUPLEMENTARIA QUE NOS MUESTRE LA CONSECUENCIA DE ESA ACCIÓN.


AQUÍ TENEMOS UN PERSONAJE MUY CABREADO, QUE COGE CARRERILLA Y ¡...ZAMBOMBA!

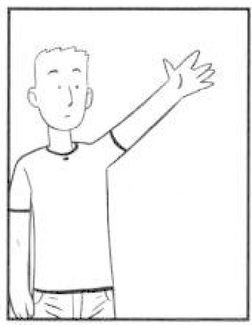
COMO HABEIS VISTO, CADA CASO CUENTA UNA HISTORIA LIGERAMENTE DISTINTA. CUANDO DIBUJÉIS VUESTRAS PÁGINAS NO OLVIDÉIS HACER A VECES ESTE TIPO DE JUEGOS. PERO, SOBRE TODO, SED CONSCIENTES DE CUAL ES LA HISTORIA QUE ESTÁIS CONTANDO.

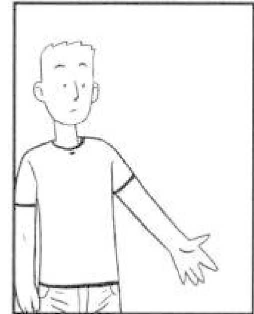
YA HEMOS VISTO TODO LO QUE SUCEDE EN EL *INTERIOR* DE LAS VIÑETAS, PERO

¿QUÉ SUCEDE **ENTRE MEDIAS** DE LAS VIÑETAS?

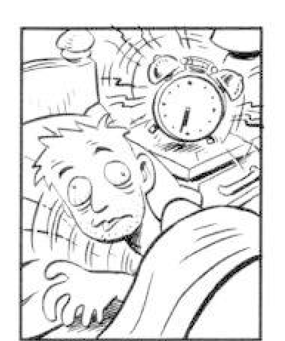


SIEMPRE QUE CAMBIAMOS DE VIÑETA SE PRODUCE UNA **ELIPSIS**, ES DECIR, UN *SALTO NARRATIVO* COMPRENSIBLE GRACIAS A LAS EXPERIENCIAS PREVIAS DEL LECTOR.





PUEDE PASAR UN INSTANTE

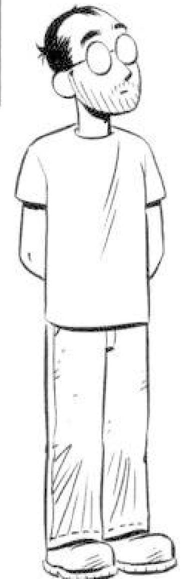




PUEDEN PASAR HORAS

LAS **ELIPSIS** SON EL ALMA DE LOS CÓMICS. ES LO QUE LO DIFERENCIA FUNDAMENTALMENTE DE LAS DEMÁS *ARTES*. VEMOS DOS VIÑETAS, DOS INSTANTES CONGELADOS DEL TIEMPO, Y NOS **IMAGINAMOS** LO QUE HA PASADO ENTRE MEDIAS. MENTALMENTE HACEMOS QUE COBREN VIDA.

ESO ES EL **CÓMIC**.



CAPÍTULO 3: TIPOS DE TRANSICIONES

LAS TRANSICIONES DE UNA VIÑETA A LA CONTIGUA PUEDEN SER DE VARIOS TIPOS:

Momento a Momento

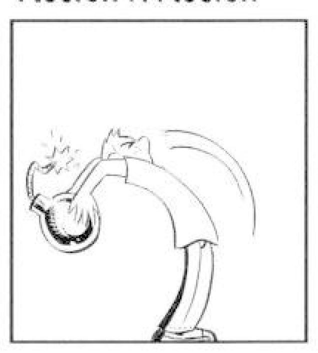
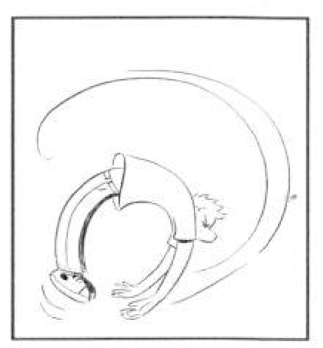





CUANDO EL INTERVALO DE TIEMPO TRANSCURRIDO DE UNA VIÑETA A LA SIGUIENTE ES MÍNIMO.

DA UNA APARIENCIA MUY ***CINEMATOGRÁFICA***, COMO SI DE *FOTOGRAMAS* EXTRAIDOS DE UNA PELÍCULA SE TRATASE. SI EN CADA VIÑETA SE VA *CERRANDO* (O *ABRIENDO*) POCO A POCO EL PLANO ENTONCES IMITA A LA PERFECCIÓN EL EFECTO DE UN **TRÁVELING** O UN **ZOOM**, QUE AL IGUAL QUE ELLOS SIRVE PARA CENTRAR LA *ATENCIÓN* E INCREMENTAR LA *TENSIÓN*.

Acción a Acción

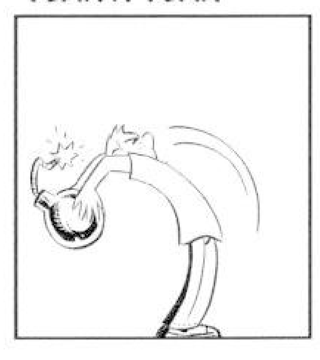
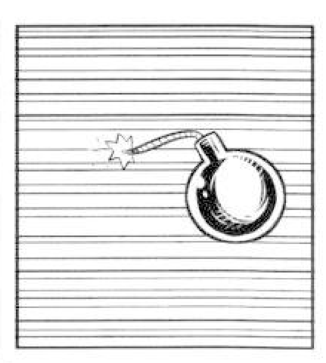



ES LA SIMPLE PROGRESIÓN DE UNA ACCIÓN EN EL TIEMPO. LA TÍPICA *ACCIÓN --> REACCIÓN*.

ES DE LAS MÁS UTILIZADAS YA QUE SE VAN **ENCADENANDO SUCESOS** UNO TRAS OTRO SIN PERDER DE VISTA AL PERSONAJE, LO QUE DA GRAN *RAPIDEZ* Y *FLUIDEZ* AL RELATO SIN DESPISTAR NUNCA AL LECTOR.

POR SUPUESTO EL PLANO NO TIENE POR QUÉ PERMANACER INMÓVIL COMO EN EL EJEMPLO. SE PUEDE VARIAR LA POSICIÓN DE LA CÁMARA, Y ABRIR O CERRAR MÁS, MIENTRAS SIGAMOS MOSTRANDO EL ELEMENTO PRINCIPAL.

Tema a Tema




SEGUIMOS LA PROGRESIÓN DE UNA IDEA (NO UN ELEMENTO) EN EL TIEMPO.

AL IGUAL QUE ANTES TENEMOS UNA *ACCIÓN* Y SU *CONSECUENCIA*, PERO AHORA VAMOS SALTANDO DE UNOS ELEMENTOS A OTROS SEGÚN NOS INTERESE. REQUIERE MÁS **PODER DE DEDUCCIÓN** POR PARTE DEL LECTOR (Y MÁS **CUIDADO** POR PARTE DEL AUTOR PARA QUE SE ENTIENDA SIN PROBLEMAS).

ESCENA A ESCENA







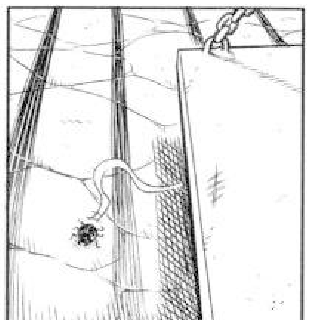
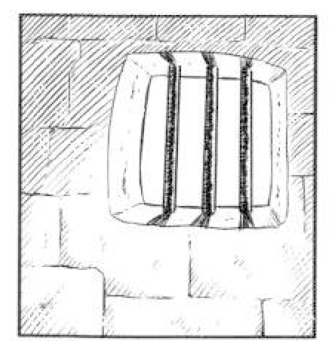


CUANDO SE PRODUCE UN **SALTO** EN EL TIEMPO O CAMBIAMOS DE LOCALIZACIÓN.

SE UTILIZA EN TODOS LOS CAMBIOS DE ESCENA. SI ESA ELIPSIS TEMPORAL O ESPACIAL NO QUEDA LO SUFICIENTEMENTE CLARA POR EL DIBUJO ES RECOMENDABLE AYUDARSE CON ALGÚN **TEXTO EXPLICATIVO** ("MIENTRAS TANTO...", "EN LA GUARIDA SECRETA...").

COMO SE PUEDE APRECIAR, USAR VARIOS SALTOS MUY SEGUIDOS DA UNA NARRATIVA UN TANTO **ABRUPTA**.

ASPECTO A ASPECTO

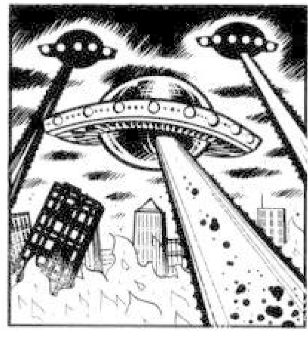




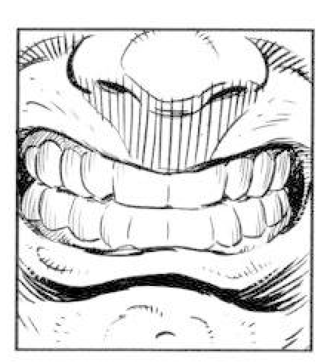

MUESTRAN DISTINTOS **ASPECTOS DE UNA IDEA**. EL TIEMPO TRANSCURRIDO ES *IRRELEVANTE*.

TENED EN CUENTA QUE NO ES LO MISMO QUE HACER UN **PLANO GENERAL** QUE AGRUPE TODA ESA INFORMACIÓN. EL DAR EN PEQUEÑAS DOSIS LA INFORMACIÓN NOS OBLIGA A FIJARNOS POR SEPARADO EN CADA UNA DE ELLAS. LAS **ENFATIZA**. ADEMÁS, EN UNA SOLA VIÑETA ES DIFICIL TRANSMITIR ESA SENSACIÓN DE TIEMPO INDEFINIDO (SI NO ES CON AYUDA DE TEXTOS).

DADO QUE EL TIEMPO NO PROGRESA ES DIFICIL CONTAR UNA HISTORIA SÓLO CON ESTE TIPO DE TRANSICIONES. POR LO TANTO, SE SUELE UTILIZAR PUNTUALMENTE.

NON-SEQUITUR



SI NO EXISTE **NINGUNA RELACIÓN** ENTRE LAS DOS VIÑETAS.

EN LA PRÁCTICA ES DISCUTIBLE QUE PUEDAN EXISTIR, YA QUE COMO SERES HUMANOS TENEMOS UNA TENDENCIA INNATA A BUSCAR (¡O CREAR!) ASOCIACIONES DE IDEAS. ASÍ, SEGÚN EL *CONTEXTO* DE LA HISTORIA, TARDE O TEMPRANO LES DOTAREMOS DE SIGNIFICADO. LAS VIÑETAS DEL EJEMPLO PODEMOS PENSAR QUE SE TRATA DE IMÁGENES DE LA TELEVISIÓN DE LA PRISIÓN, RECUERDOS O ENSOÑACIONES DEL PRESO, FLASH-FOWARDS (VISIONES DEL FUTURO), ETC.



ESTOS **TIPOS DE TRANSICIONES** SE PRODUCEN SIEMPRE QUE SALTAMOS DE UNA VIÑETA A OTRA, PERO DENTRO DEL CONTEXTO DE UNA PÁGINA EL OJO DEL LECTOR SE ENCUENTRA CON DISTINTOS SALTOS, MÁS O MENOS GRANDES, QUE TAMBIÉN CONDICIONAN EL **RITMO** DE LA NARRACIÓN.

ESTA MINI-HISTORIA NOS PROPORCIONARÁ TODO LO QUE NECESITAMOS:

EN EL PASO DE UNA **VIÑETA** A LA CONTIGUA HAY UN *PEQUEÑO* SALTO.

RECORRIDO VISUAL DEL LECTOR

MINI STORY

CUANDO CAMBIAS DE **FILA** EL SALTO ES UN POCO MÁS *GRANDE*.

EPAA..

CUANDO CAMBIAS DE **PÁGINA** EL OJO DA EL SALTO *MAYOR* DE TODOS.

YA PEGA UN BUEN BRINCO AL PASAR DE UNA PAGINA A LA DE AL LADO, NO DIGAMOS CUANDO ADEMÁS HAY QUE PASAR LA HOJA. AUNQUE PARA NUESTRAS INTENCIONES FUNCIONA CASI IGUAL.

CON EL SALTO DE PÁGINA SE **ROMPE** LA FLUIDEZ NARRATIVA. NOS ENCONTRAMOS, POR LO TANTO, ANTE DOS POSIBILIDADES: **1.** *APROVECHARLO* A NUESTRO FAVOR, DE TAL FORMA QUE ESE SALTO DE LA VISTA COINCIDA TAMBIÉN CON UN SALTO TEMPORAL O UN CAMBIO DE LOCALIZACIÓN. ES DECIR, HACER QUE *EL CAMBIO DE PÁGINA COINCIDA CON UN CAMBIO DE ESCENA.*

BUEN PUNTO PARA CAMBIAR DE PÁGINA









2. *SUAVIZAR* ESA RUPTURA EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE, DEJANDO CLARO AL LECTOR ESA *INTENCIÓN DE CONTINUIDAD* EN LA HISTORIA. GENERALMENTE, PONIENDO EN ESA ÚLTIMA VIÑETA DE LA PÁGINA UN PEQUEÑO **GANCHO** (ALGO IMPACTANTE, UNA REVELACIÓN) O **SUSPENSE** (UN MISTERIO O UNA ACCIÓN QUE "PIDE" RESOLVERSE EN LA SIGUIENTE VIÑETA). SIRVIENDO ASÍ COMO NEXO DE UNIÓN CON LA SIGUIENTE PÁGINA.

PEQUEÑO MISTERIO

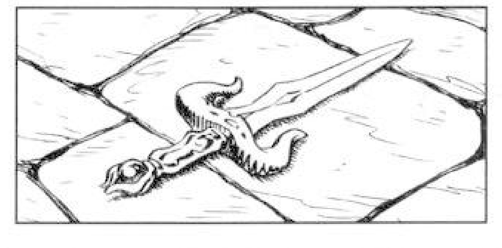
SORPRESA/IMPACTO

ACCIÓN INCONCLUSA

PERO ANALICEMOS MÁS DETENIDAMENTE ESE SALTO INTERMEDIO ENTRE **FILAS**.

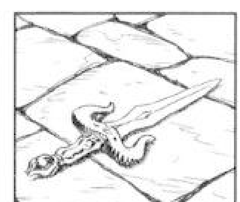
TODAS LAS VIÑETAS DE UNA MISMA FILA LLEVAN IMPLÍCITA UNA ASOCIACIÓN ASPECTO A ASPECTO. EL LECTOR LAS CONECTA ENTRE SÍ POR ALGUNA IDEA SUBYACENTE MÁS O MENOS EVIDENTE. PODRÍAMOS DECIR QUE CADA FILA TIENE UN TEMA O MOTIVO QUE LE DA COHERENCIA.





SE ENFRENTAN EL BUENO Y EL MALO, QUIZÁ POR VER QUIÉN ALCANZA EL PUÑAL.

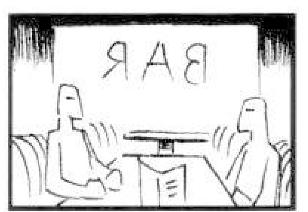
ÉSTE ES UN EFECTO MUY CONOCIDO EN EL MONTAJE CINEMATOGRÁFICO, PORQUE SEGÚN CÓMO RELACIONES UNOS PLANOS CON OTROS PUEDES CAMBIAR COMPLETAMENTE EL SIGNIFICADO DE TODA LA ESCENA.

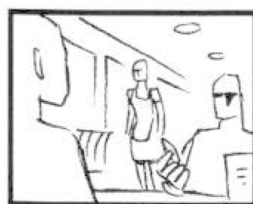




EL BUENO VE EL PUÑAL EN EL SUELO, QUIZÁ SU ÚNICA OPORTUNIDAD FRENTE AL MALO.

EN REALIDAD COLOCAR CORRECTAMENTE LOS CAMBIOS DE FILA NO ES MUY DIFERENTE A SABER COLOCAR LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN AL ESCRIBIR. BIEN PUESTOS, TODO FLUYE; MAL PUESTOS ES INCÓMODO DE LEER.

CON UN PEQUEÑO EJEMPLO VEAMOS LOS *TEMAS O MOTIVOS* QUE ENCUENTRO PARA AGRUPAR LUEGO POR FILAS:



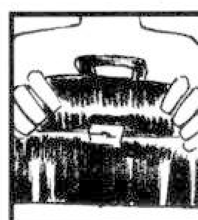
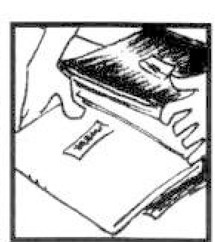
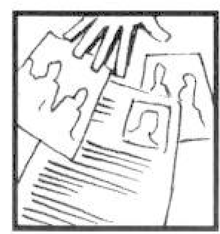



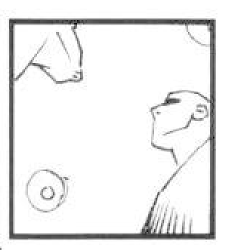


CONVERSACIÓN

CAMARERA





INFORMACIÓN SECRETA

SORPRESA POR LO QUE VE

ENFRENTAMIENTO

COMO SIEMPRE, HAY MUCHO DE **DECISIÓN PERSONAL** DEL AUTOR, PERO EN PRIMER LUGAR DEBE SER CAPAZ DE VER ESAS *CONEXIONES*, ESE *RITMO* INTERNO NATURAL DE LA HISTORIA, PARA PODER **ACENTUARLO** Y LOGRAR UNA NARRACIÓN MÁS **FLUIDA**.

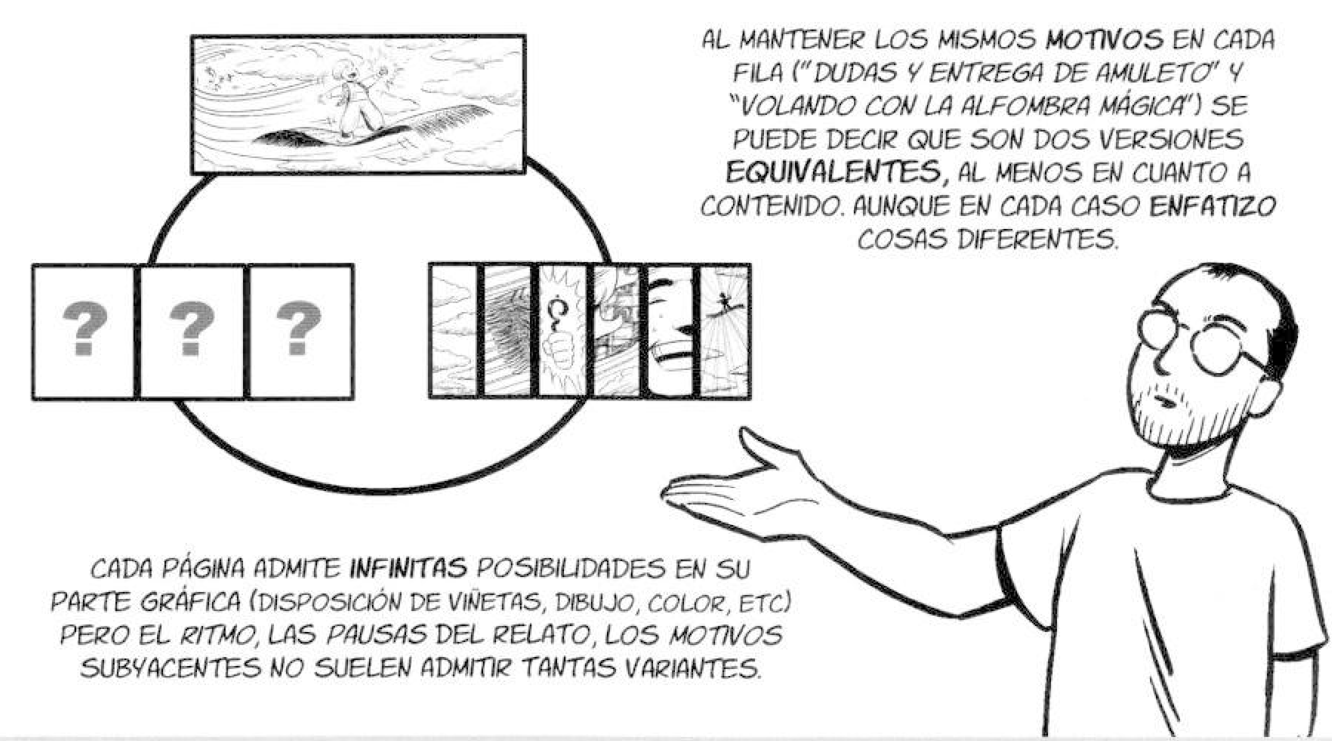
ES CIERTO QUE ES UN EFECTO SUTIL; PERO, BIEN SITUADOS, LOS SALTOS DE FILA Y DE PÁGINA CONSIGUEN *AGRUPAR CONCEPTOS Y CLARIFICAR LA NARRACIÓN*.

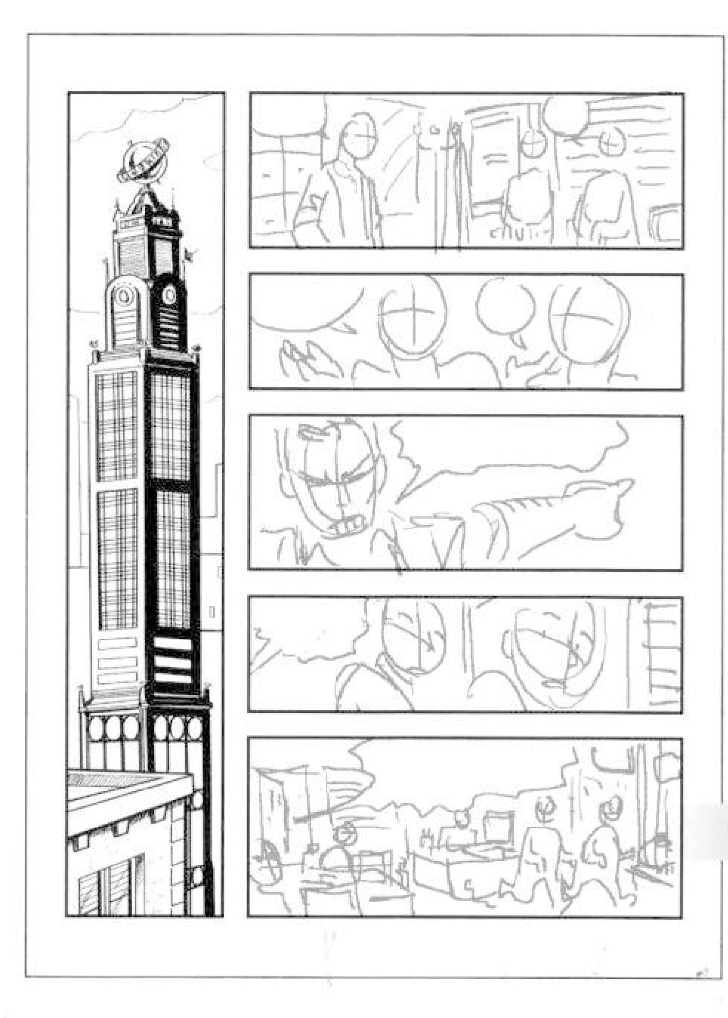


EN ESTA PÁGINA PODEMOS VER VARIOS **SALTOS DE FILA.**

LAS DOS PRIMERAS VIÑETAS SON *PLANOS ABIERTOS* PARA MOSTRAR DÓNDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN. CON EL CAMBIO DE FILA (**A**) APROVECHO PARA PASAR A UN *PLANO MEDIO* Y QUITAR EL FONDO. DESPUÉS DE TRES VIÑETAS SIN MOVER LA CÁMARA HAY OTRO PEQUEÑO SALTO DE FILA (**B**), QUE CAMBIA LAS FORMAS *VERTICALES* QUE VENÍA UTILIZANDO POR UNA MÁS *CUADRADA* Y UN *PLANO DETALLE* DE LAS MANOS Y EL AMULETO. TAMBIÉN DE ALGUNA FORMA SE COMPLEMENTAN ESAS 3 + 2 VIÑETAS, YA QUE AL SER UN DIÁLOGO LAS 3 PRIMERAS VAN PARA UN PERSONAJE Y LAS 2 SIGUIENTES PARA EL OTRO. EN (**C**) TENEMOS OTRO SALTO, QUE ESTA VEZ APROVECHO PARA HACER UNA *ELIPSIS ESPACIAL Y TEMPORAL* CON EL HÉROE YA VOLANDO FUERA DE PALACIO.

ESTO ES UNA *VERSIÓN ALTERNATIVA* DE LA MISMA PÁGINA RESPETANDO LOS **SALTOS DE FILA** Y CONTANDO LAS MISMAS ACCIONES.



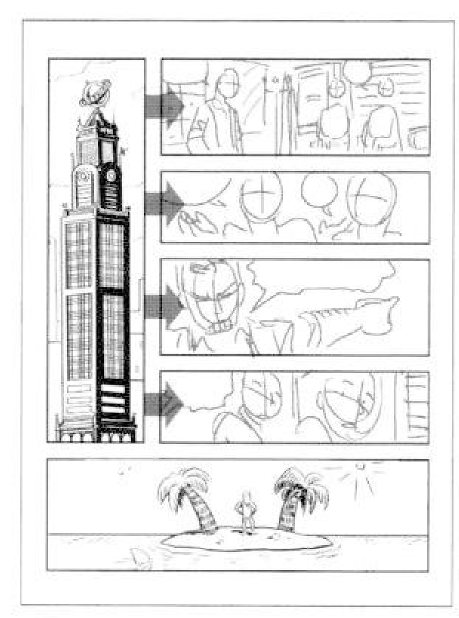


UNA VEZ ENTENDIDO EL EFECTO DE LOS MOTIVOS EN CADA FILA VEAMOS ESTE OTRO EJEMPLO.

AQUÍ TENEMOS UNA VIÑETA VERTICAL DEL EXTERIOR DE UN EDIFICIO FRENTE A VARIAS VIÑETAS HORIZONTALES DE UNA CONVERSACIÓN QUE SE DESARROLLA EN SU INTERIOR. HAY, POR LO TANTO, **CONEXIÓN** ENTRE LOS DOS GRUPOS, PERO ¿QUÉ PASARÍA SI LA ÚLTIMA VIÑETA NO SUCEDIESE DENTRO DEL EDIFICIO?



ENTONCES LA VIÑETA VERTICAL DEL EDIFICIO SÓLO LLEGARÍA HASTA LAS VIÑETAS CON LAS QUE TIENE **RELACIÓN**. CREARÍAMOS UN SALTO DE FILA PARA REMARCAR ESE CAMBIO DE LOCALIZACIÓN. DE LLEGAR HASTA ABAJO CREARÍA UNA RELACIÓN QUE NO HAY.



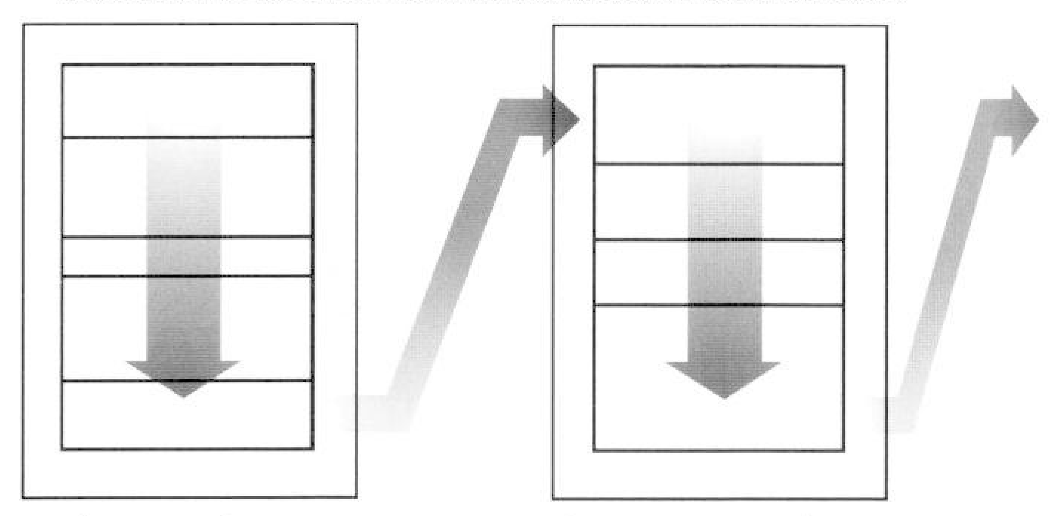
¿Y SI UNA VIÑETA QUE SUCEDE EN EL INTERIOR NO ES ABARCADA POR LA VIÑETA VERTICAL DEL EDIFICIO?

SI SE NOS QUEDAN TRES VIÑETAS RELACIONADAS Y UNA SUELTA QUEDARÍA **ILÓGICO**, RARO, COMO UNA FRASE MAL ESTRUCTURADA ...EXCEPTO SI ESA VIÑETA SUELTA SIRVE DE **TRANSICIÓN** PARA LA SIGUIENTE ESCENA.

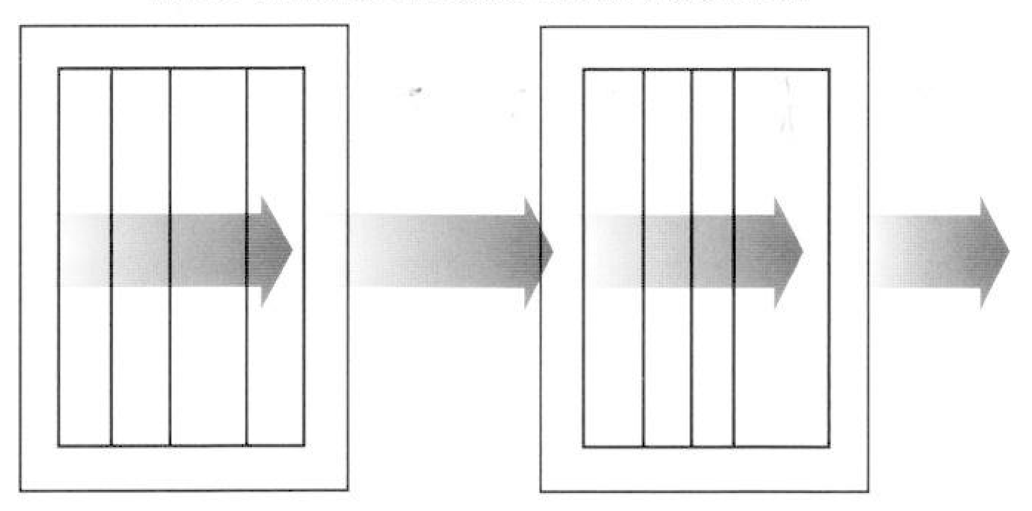


ENTONCES ME PARECE QUE NOS ENCONTRAMOS ANTE UNA ESPECIE DE EQUIVALENTE DEL **FUNDIDO CINEMATOGRÁFICO**. ESA VIÑETA SUCEDE DENTRO DEL EDIFICIO, CIERTO, PERO ESTÁN HABLANDO SOBRE EL CONTENIDO DE LA SIGUIENTE VIÑETA, POR LO QUE TAMBIÉN TIENE RELACIÓN CON ESTA Y HACE POR LO TANTO DE **PUENTE** ENTRE LOS DOS MOTIVOS.

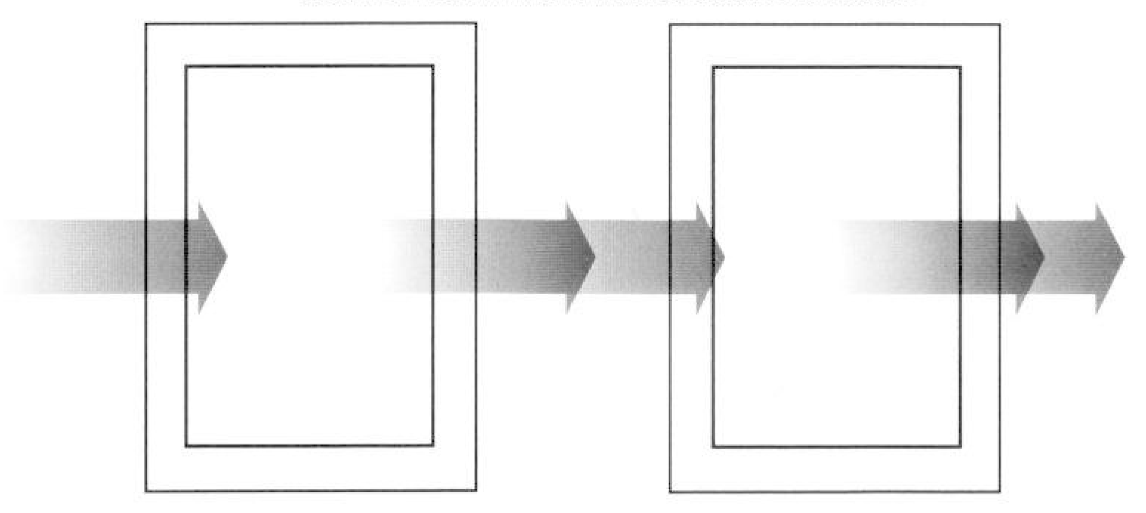
POR CIERTO, SE PUEDE EVITAR LA TRANSICIÓN DE *SALTO DE FILA* UTILIZANDO **SÓLO VIÑETAS HORIZONTALES** QUE CRUCEN TODA LA PÁGINA, QUE ADEMÁS PROPORCIONA UN AIRE MUY CINEMATOGRÁFICO AL RELACIONARLO CON EL FORMATO *PANAVISIÓN* DE LAS PANTALLAS.



UNA NARRATIVA **SÓLO CON VIÑETAS VERTICALES** TODAVÍA PROPORCIONA MÁS *FLUIDEZ* AL MINIMIZAR EL SALTO ENTRE PÁGINAS, YA QUE LA VISTA VA HACIENDO BARRIDOS DE IZQUIERDA A DERECHA, ABARCANDO DOS PÁGINAS. PERO AQUÍ NOS ENCONTRAMOS CON EL PROBLEMA DE QUE LAS VIÑETAS VERTICALES (TAN ALARGADAS) SON BASTANTE MÁS DIFÍCILES DE COMPONER QUE LAS HORIZONTALES Y POR LO TANTO LOS AUTORES CASI NO LAS UTILIZAN.



PODEMOS HACER TAMBIÉN SÓLO **SPLASH PAGES** (UNA SOLA VIÑETA GRANDE POR PÁGINA), QUE SERÍA LA FORMA MÁS RÁPIDA DE LEER DE TODAS.



UNA VEZ ANALIZADAS LAS *VIÑETAS* Y LAS *FILAS DE VIÑETAS*, EL ÚLTIMO PASO QUE NOS FALTA ES CONSIDERAR *LA PÁGINA*, INCLUSO TODO EL CÓMIC, EN CONJUNTO, COMO **UNIDAD**.

ESTO SE PUEDE APLICAR A MUCHOS *NIVELES*.

PUEDES SIMPLEMENTE **EMPEZAR Y ACABAR DE LA MISMA FORMA** (EL MISMO PLANO, TAMAÑO O DISPOSICIÓN DE VIÑETA), QUE CREA EN EL LECTOR UNA SENSACIÓN DE RETORNO O EFECTO CIRCULAR PARA LA HISTORIA.



TAMBIÉN PUEDE HABER SIMILITUDES ENTRE LAS PORTADILLAS DE CADA CAPÍTULO.

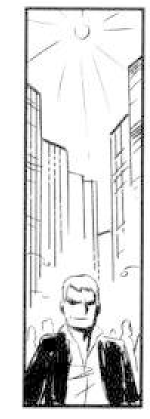
QUIZÁ HAY FILAS O GRUPOS DE VIÑETAS QUE FUNCIONAN COMO UN TODO CONJUNTO. COMO SI UN PLANO CINEMATOGRÁFICO LO CONTASEMOS *DESGLOSADO* EN VARIAS VIÑETAS.





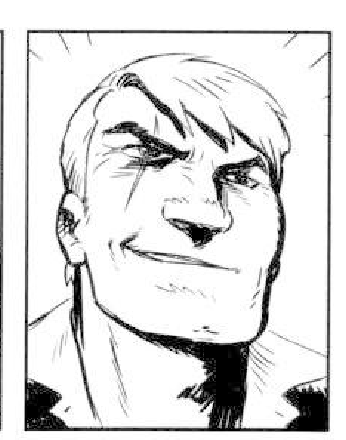
AL MISMO TIEMPO QUE ELLA SE VA **DERRUMBANDO** EMOCIONALMENTE POR UNA MALA NOTICIA QUE ACABA DE RECIBIR, EL FONDO SE VA *OSCURECIENDO* Y LAS VIÑETAS SE VAN *ESTRECHANDO* Y *TORCIENDO*.

UN SIMPLE ACERCAMIENTO DE CÁMARA EN VARIAS VIÑETAS (IMITANDO UN **TRÁVELING**) REFUERZA LA SENSACIÓN DE *COHERENCIA* Y *CONTINUIDAD*.





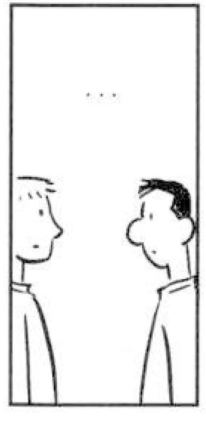












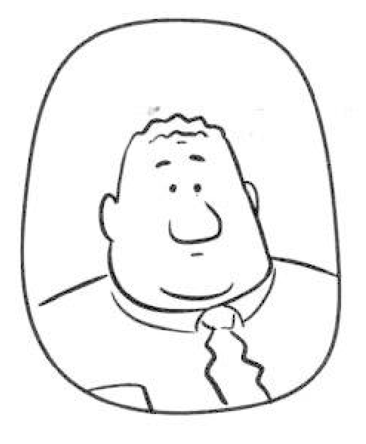




ALGUNAS VIÑETAS PUEDEN TENER LA MISMA **FORMA** SI SU CONTENIDO ES SIMILAR. POR EJEMPLO: MARCOS ONDULADOS SIEMPRE QUE APAREZCAN RECUERDOS, MARCOS QUEBRADOS CUANDO HAYA VIOLENCIA, REDONDAS SI SON PLANOS DETALLE, ETC.

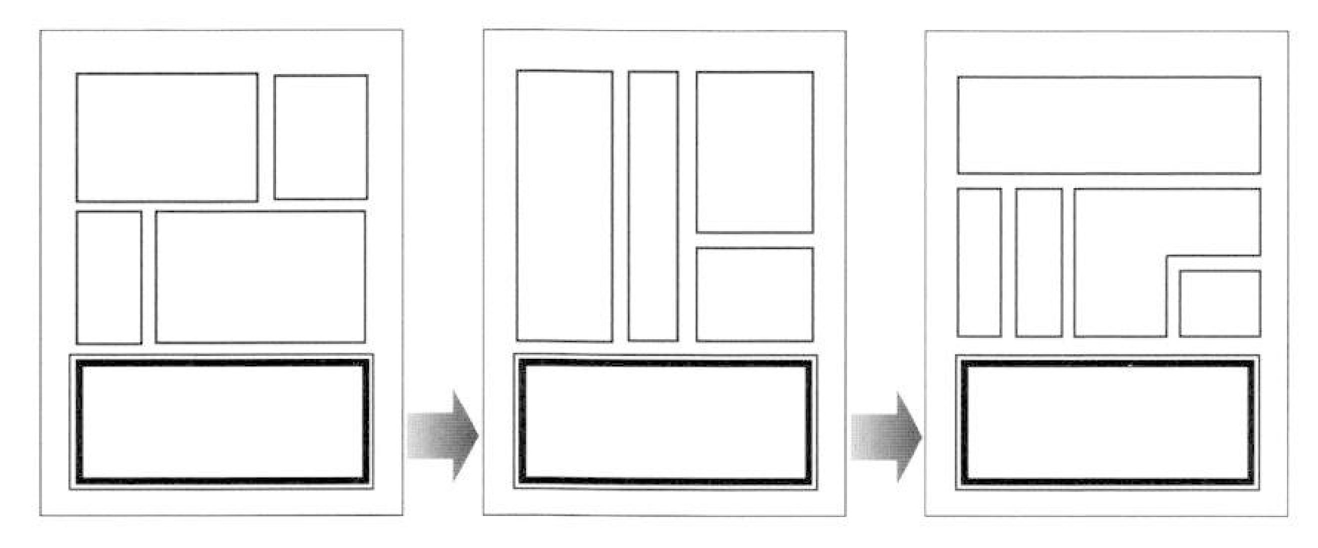
ADEMÁS ALGUNOS DE ESOS MOTIVOS PUEDEN ESTABLECERSE EN VERDADERAS RELACIONES DE SIGNIFICADO **SUBLIMINAL** PARA EL LECTOR, REAPARECIENDO A LO LARGO DE TODA LA OBRA A LA MANERA DE UN *LEITMOTIV* MUSICAL. POR EJEMPLO, SI LA MALDAD ES PRESENTADA CON VIÑETAS DE BORDE SANGRIENTO Y CONTRAPICADOS EXTREMOS, CADA VEZ QUE VEAMOS UN PERSONAJE BAJO ESA ÓPTICA ENTENDEREMOS QUE ES MALVADO, QUE VA A COMETER ALGÚN ACTO DE MALDAD O QUE ES EL MALO DISFRAZADO.







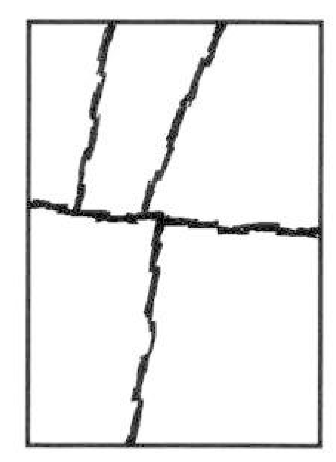
PUEDE HABER *LÍNEAS NARRATIVAS PARALELAS* Y QUE DISTINGAMOS ESTAS VIÑETAS DEL RESTO PORQUE TENGAN **EL MARCO** DE ALGUNA FORMA CARACTERÍSTICA, **ÁNGULOS DE CÁMARA** SIMILARES O SIMPLEMENTE POR COLOCARLAS SIEMPRE EN **LA MISMA ZONA** DE LA PÁGINA.



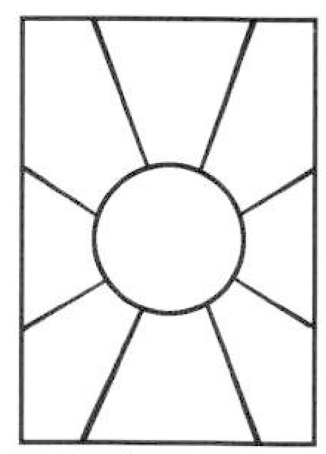
LA MEJOR FORMA DE DAR *COHESIÓN* Y *UNIDAD* A UNA OBRA ES TENER EN MENTE UNA **IDEA** QUE VERTEBRE EL CÓMIC ENTERO Y CADA ESCENA. UN **CONCEPTO** QUE AFECTE A LA COMPOSICIÓN MISMA, A LA DISTRIBUCIÓN DE LAS VIÑETAS, A LA ELECCIÓN DE LOS ENCUADRES Y A LAS GAMAS DE COLORES. EL *GRAN ARCO* QUE SE DIRÍA EN MÚSICA.

SI UNA HISTORIA SE DESARROLLA EN UN CIRCO, VIÑETAS DE FORMAS CAPRICHOSAS, ÁNGULOS EXTRAÑOS DE CÁMARA Y COLORES CHILLONES PUEDEN TRANSMITIR ESE AMBIENTE BIZARRO Y ESTRAFALARIO DE PAYASOS Y EQUILIBRISTAS, DE DOMADORES Y FIERAS.

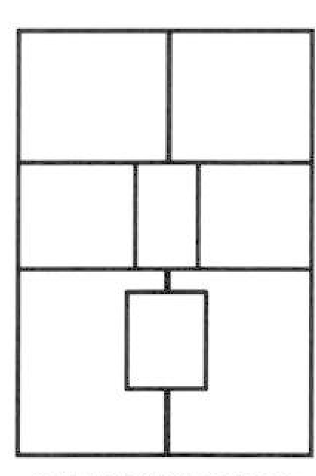
UNA HISTORIA SOBRE COMPUTADORAS QUE DOMINAN EL MUNDO QUIZÁ PODRÍA ORGANIZARSE A BASE DE VIÑETAS SIEMPRE RECTANGULARES, EN DISPOSICIONES SIMÉTRICAS Y CON ABUNDANCIA DE PLANOS GENERALES, PARA TRANSMITIR ESA SENSACIÓN DE FRIALDAD Y DISTANCIAMIENTO, COMO SI FUESE PRODUCTO DE UNA MENTE CALCULADORA Y MECÁNICA.



FURIA ASESINA

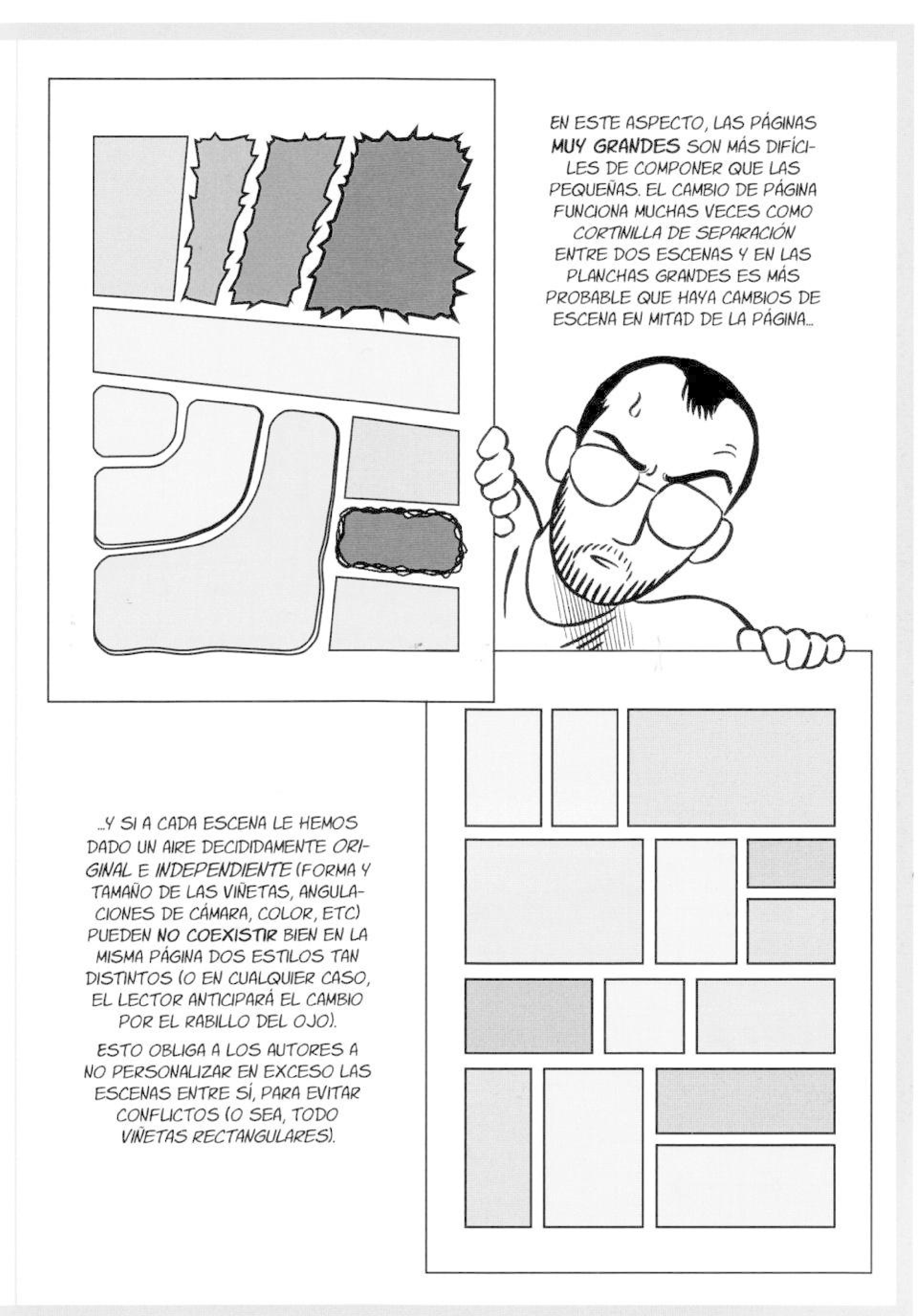


TODO ESTÁ RELACIONADO



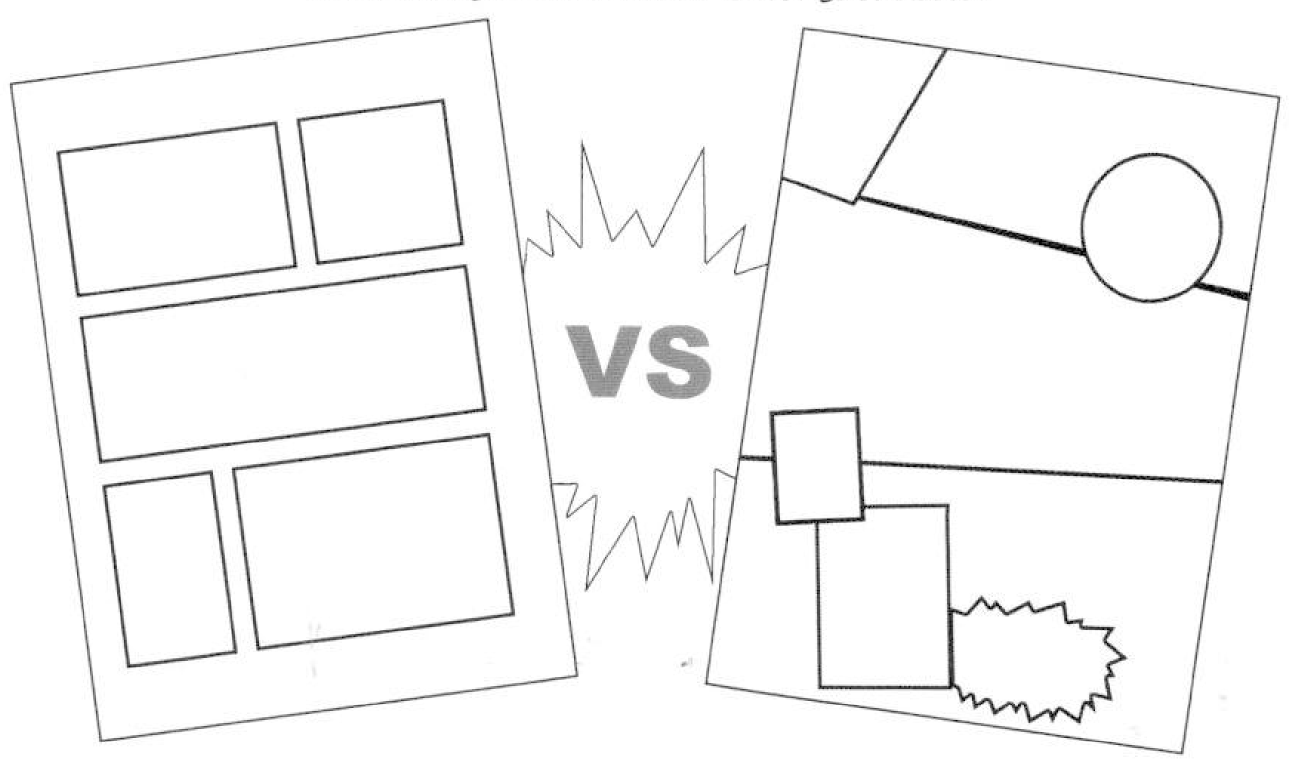
VIDAS PARALELAS

EN REALIDAD ESTA FORMA DE PENSAR LA PÁGINA (Y EL CÓMIC) FACILITA MUCHAS VECES LA **TAREA DE PLANIFICACIÓN**, PUES CADA VIÑETA NO SE PLANTEA COMO UN PROBLEMA EN SÍ MISMA (CON INFINITAS SOLUCIONES) SINO QUE AL ESTAR **INTEGRADAS EN UNA ESTRUCTURA SUPERIOR**, UNA VEZ IDEADA ÉSTA, CADA VIÑETA ES SÓLO COMO UN PEQUEÑO ACERTIJO CON UNA O DOS SOLUCIONES ADECUADAS, Y LLEGAS A COMPONER VARIAS PÁGINAS DE UN TIRÓN.

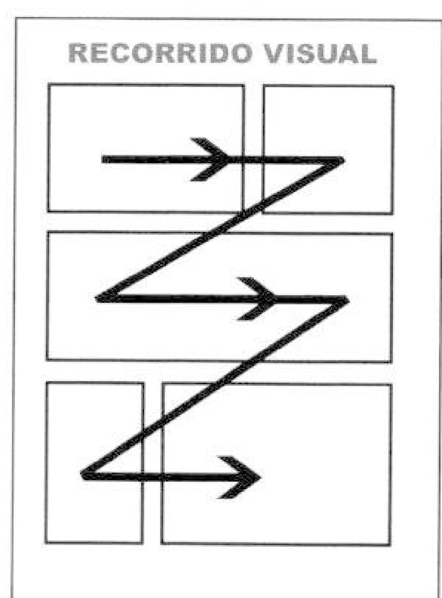

EN ESTE ASPECTO, LAS PÁGINAS **MUY GRANDES** SON MÁS DIFÍCILES DE COMPONER QUE LAS PEQUEÑAS. EL CAMBIO DE PÁGINA FUNCIONA MUCHAS VECES COMO CORTINILLA DE SEPARACIÓN ENTRE DOS ESCENAS Y EN LAS PLANCHAS GRANDES ES MÁS PROBABLE QUE HAYA CAMBIOS DE ESCENA EN MITAD DE LA PÁGINA...
...Y SI A CADA ESCENA LE HEMOS DADO UN AIRE DECIDIDAMENTE *ORIGINAL* E *INDEPENDIENTE* (FORMA Y TAMAÑO DE LAS VIÑETAS, ANGULACIONES DE CÁMARA, COLOR, ETC) PUEDEN **NO COEXISTIR** BIEN EN LA MISMA PÁGINA DOS ESTILOS TAN DISTINTOS (O EN CUALQUIER CASO, EL LECTOR ANTICIPARÁ EL CAMBIO POR EL RABILLO DEL OJO).
ESTO OBLIGA A LOS AUTORES A NO PERSONALIZAR EN EXCESO LAS ESCENAS ENTRE SÍ, PARA EVITAR CONFLICTOS (O SEA, TODO VIÑETAS RECTANGULARES).

NO HAY QUE OLVIDAR QUE PARA LOS LECTORES HABITUALES DE CÓMIC SU LENGUAJE NOS PARECE DE LO MÁS *SENCILLO Y NATURAL*, PERO HA IDO **EVOLUCIONANDO** Y SOFISTICÁNDOSE CON EL PASO DE LOS AÑOS.

DE LAS VIÑETAS RECTANGULARES Y MONOLÍTICAS DE LOS PRIMEROS CÓMICS (¿¡A VECES HASTA NUMERABAN CADA VIÑETA!?) HEMOS PASADO A PÁGINAS MÁS Y MÁS EXPRESIVAS Y DINÁMICAS CON VIÑETAS DE BORDES QUEBRADOS, SOLAPADAS UNAS SOBRE OTRAS Y CON ELEMENTOS QUE ESCAPAN A SUS CONFINES. LEER UN CÓMIC CADA VEZ REQUIERE MÁS CONOCIMIENTOS PREVIOS, Y PARA LAS PERSONAS QUE NUNCA HAN LEIDO NINGUNO PUEDE COVERTIRSE EN UN JEROGLÍFICO CASI INDESCIFRABLE. ¿POR QUÉ VIÑETA EMPIEZO? ¿QUÉ ORDEN SIGO? ¿SE LEE PRIMERO EL TEXTO? ¿O EL DIBUJO?

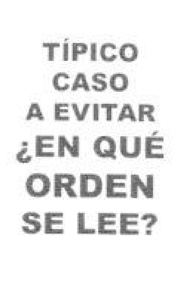


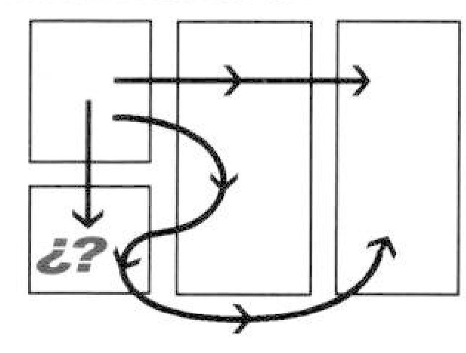
CON ESTO NO QUIERO REIVINDICAR EL VOLVER A UNA FORMA SIMPLISTA DE ENTENDER ESTE RICO LENGUAJE, PERO SÍ CUIDARLO Y ADECUARLO AL PÚBLICO AL QUE VAYA DIRIGIDO. HABRÁ POR TANTO NARRATIVAS MÁS *SIMPLES Y "DIGERIBLES"* PARA AQUELLAS HISTORIAS CON **VOCACIÓN POPULAR**, Y OTRAS MÁS *COMPLEJAS O EXPERIMENTALES* QUE LLEVEN AL LÍMITE LAS POSIBILIDADES DEL MEDIO (Y QUIZÁ MÁS EXPRESIVAS Y SATISFACTORIAS, AUNQUE SÓLO PARA UNA **MINORÍA** DE LECTORES).



SIMPLE O COMPLEJA INTENTAD SEGUIR SIEMPRE EL RECORRIDO NATURAL DE LA VISTA POR LA PÁGINA, ES DECIR, EL SENTIDO DE LECTURA: DE IZQUIERDA A DERECHA Y DE ARRIBA A ABAJO. IR CONTRACORRIENTE PUEDE SER DIVERTIDO, UN RETO, PERO DISTRAE MUCHO Y NORMALMENTE PONE EN EVIDENCIA TODA LA "TRAMOYA" DEL CÓMIC, ROMPIENDO LA FLUIDEZ DE LA HISTORIA.

PERO SIEMPRE EL MEJOR CONSEJO ES EVITAR LAS COMPOSICIONES **CONFUSAS**...





PERO AUN EN EL CASO DE COMPOSICIONES DE PÁGINA ATREVIDAS, RARAS, EXPERIMENTALES O SORPRENDENTES, EL AUTOR DEBE SABER **DIRIGIR LA VISTA** DEL LECTOR A TRAVÉS DE LA PÁGINA EN SU RECORRIDO ADECUADO, EN ORDEN Y SIN SALTARSE NINGÚN ELEMENTO IMPORTANTE. PARA LO CUAL AQUÍ TENÉIS ALGUNOS *CONSEJOS*:

LOS ELEMENTOS QUE SE **SUPERPONEN** ARRASTRAN LA MIRADA. ASÍ, SI EL BRAZO DE UN PERSONAJE O UNA ONOMATOPEYA PASAN DE UNA VIÑETA A OTRA, EL LECTOR TENDERÁ A CONSIDERAR QUE SE LEEN SEGUIDAS.

LOS **BOCADILLOS** COMO FORMA DE ORGANIZAR EL RECORRIDO VISUAL SON UNA HERRAMIENTA MUY SUTIL Y EFECTIVA EN ESTE ASPECTO, YA QUE PUEDEN HACER DE **HILAZÓN** DE UNAS VIÑETAS A OTRAS.



INDICAR CON **FLECHAS** EL CAMINO ES SÍNTOMA DE **INEPTITUD** POR PARTE DEL AUTOR PARA DIRIGIR UN RECORRIDO VISUAL. PROHIBIDO (¡SÓLO COMO ÚLTIMO RECURSO!).

LAS PROPIAS **VIÑETAS** SE PUEDEN *MONTAR* UNAS SOBRE OTRAS, AUNQUE ESO PUEDE DAR UN RITMO MÁS ACELERADO A LA HISTORIA Y, ABUSANDO, LLEGAR INCLUSO A AGOBIAR DE QUE CADA CENTIMETRO DE LA PÁGINA CONTENGA INFORMACIÓN.

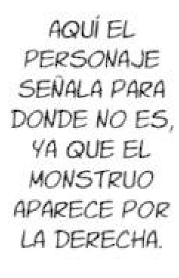
UNA PÁGINA SE DEBE LEER SIEMPRE SIN PROBLEMAS. ¡¡**CUIDADO CON ESTE TEMA**!!

VER LA PÁGINA COMO *CONJUNTO*, COMO UNA *UNIDAD*, EN REALIDAD ES **INEVITABLE** PARA EL LECTOR. ESPECIALMENTE CUANDO SUCEDEN *ACCIDENTES* COMO LOS DEL EJEMPLO:

EN LA FILA DE ARRIBA INCURRIMOS EN UN *SALTO DE EJE*, PERO MÁS QUE NADA DA LA SENSACIÓN DE QUE SE VA A *CHOCAR* CONSIGO MISMO.







AQUÍ EL PERSONAJE SEÑALA PARA DONDE NO ES, YA QUE EL MONSTRUO APARECE POR LA DERECHA.








A VECES SE PUEDEN PRODUCIR *COINCIDENCIAS EXTRAÑAS* SI UNA VIÑETA PARECE QUE *CONTINUA* EN LA VIÑETA DE AL LADO AUNQUE EN REALIDAD NO TENGA NADA QUE VER.



Cap. 4: Lo Importante ...y lo Superfluo

¡¡¡ SÍ, EL MAESTRO ES NUESTRO VERDADERO PADRE !!!

¿Y CÓMO PODEMOS **RESALTAR** UNA VIÑETA? LO QUE DESTACA ES SIEMPRE LO **DISTINTO**.

HACER TODAS LAS VIÑETAS GRANDES, O TODAS CON BORDES QUEBRADOS, NO SIRVE DE NADA SI NO HAY UNA PREDOMINANCIA DE VIÑETAS NORMALES CON LAS QUE COMPARARLAS. SI TODAS LAS VIÑETAS DE UNA PÁGINA FUESEN CIRCULARES Y EN COLORES FUCSIA, UNA VIÑETA RECTANGULAR NORMALITA SERÍA LA QUE LLAMARÍA LA ATENCIÓN.

PERO CONCRETANDO UN POCO, LAS FORMAS HABITUALES DE **ACENTUAR** UNA VIÑETA SON:

EL TAMAÑO. COMO YA DIJIMOS ANTES, TIENE RELACIÓN DIRECTA CON SU **IMPORTANCIA** Y CON LA CANTIDAD DE **INFORMACIÓN** CONTENIDA.



EL ENCUADRE. SI VENIMOS DE ESCENAS TRANQUILAS CON COMPOSICIONES PERFECTAMENTE EQUILIBRADAS Y ABUNDANCIA DE SIMETRÍAS, ENCONTRARSE DE PRONTO CON PICADOS, CONTRAPICADOS, LÍNEAS DE HORIZONTE TORCIDAS, ETC, SORPRENDERÁ Y LLAMARÁ LA ATENCIÓN DEL LECTOR.

LÍNEAS CINÉTICAS. APLICABLE TODO LO DICHO EN EL PUNTO ANTERIOR. ES PASAR DEL REPOSO AL MOVIMIENTO Y EL FRENESÍ.



EL MARCO DE LA VIÑETA (SU FORMA Y CONTORNO). UN MARCO DE LÍNEAS QUEBRADAS PARA DENOTAR LA RABIA O EL DOLOR DEL PERSONAJE ES RECURSO HABITUAL, PERO TAMBIÉN SON COMUNES LOS MARCOS ONDULADOS PARA RECUERDOS, ESTRELLADOS PARA SORPRESAS, ETC.





OTRA OPCIÓN ES **SUPRIMIR EL MARCO** DEJANDO QUE EL ESPACIO BLANCO DE ENTRE VIÑETAS ACTÚE COMO FONDO (Y RESALTA EL PERSONAJE). AUNQUE CUIDADO, PORQUE PUEDE TENER OTRAS CONNOTACIONES SOBRE LA DURACIÓN DEL TIEMPO DE LA VIÑETA.









CON EL **COLOR** SE PUEDEN RESALTAR ELEMENTOS, VIÑETAS O PÁGINAS. UN EJEMPLO CLÁSICO SERÍA LA VIÑETA TEÑIDA DE ROJO CUANDO MATAN A UN PERSONAJE.

LAS **LUCES** Y **SOMBRAS** TAMBIÉN PUEDEN ENFATIZAR CIERTOS ELEMENTOS, PERO TODO DEPENDERÁ DE LO QUE TENGAN ALREDEDOR.

DIBUJAR PUNTUALMENTE ALGO CON MUCHO **REALISMO** PUEDE FOCALIZAR LA ATENCIÓN. (EN PINTURA HACE TIEMPO QUE DEJARON ESE ASPECTO A LA FOTOGRAFÍA Y BUSCARON CAMPOS MÁS VERDES, PERO EN CÓMIC TODAVÍA ESTÁ UN POCO SOBREVALORADA.)





EL SONIDO. EN SUS DOS VERTIENTES: LAS **ONOMATOPEYAS** GRANDES DESTACAN PORQUE SALEN DE LOS CONFINES DE LA VIÑETA...

...Y EL **SILENCIO** PORQUE EN LOS CÓMICS EN QUE LOS PERSONAJES HABLAN HASTA CUANDO SE ARREAN PUÑETAZOS, LAS VIÑETAS **MUDAS** SON TODA UNA RAREZA.





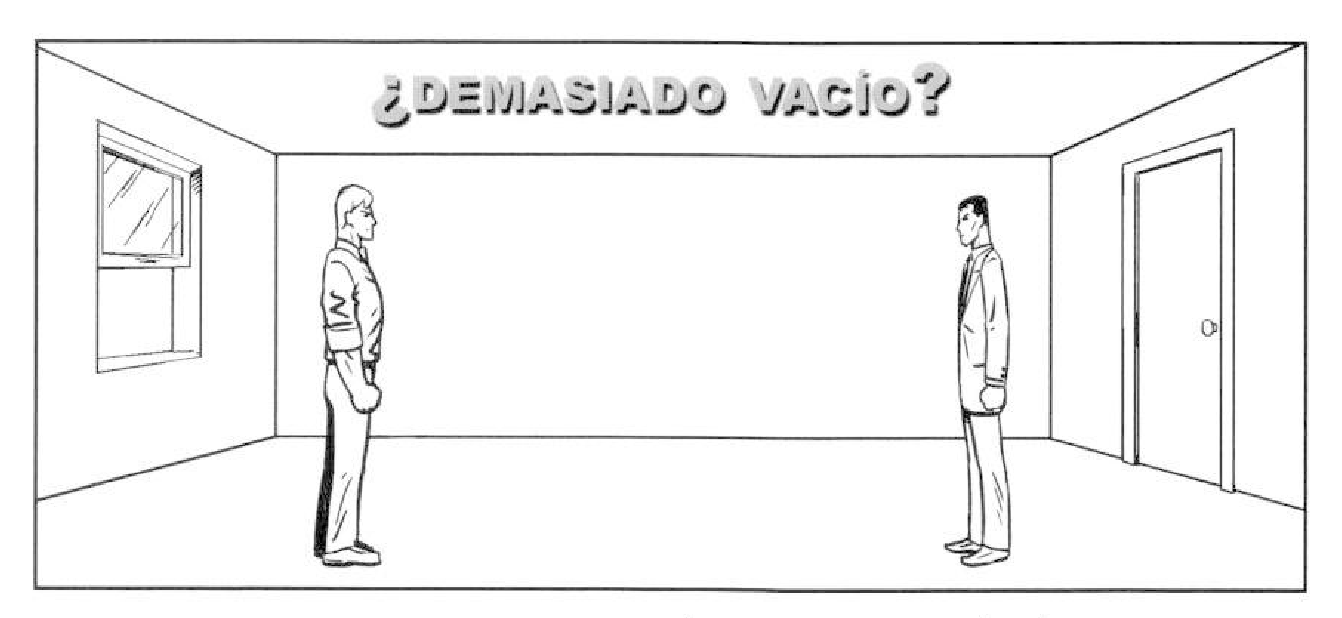



EL DETALLE. LLENA, SOBRECARGA, INUNDA TUS DIBUJOS DE DETALLES, DETALLITOS Y NIMIEDADES, Y RECIBIRÁS ALABANZAS SIN LÍMITE POR TU PATENTE DEDICACIÓN Y ESFUERZO.

(SOBREVALORADA PARA MI GUSTO, AUNQUE CUMPLE SU FUNCIÓN)




AUNQUE SEAS MI HERMANO DEBERÍAS CONCERTAR UNA CITA Y NO APARECER CUANDO SE TE ANTOJE, MOLESTANDO A MIS GUARDIAS.
¿Y BIEN? ¿QUÉ QUIERES?
TENGO INFORMACIÓN SOBRE NUESTRO MAESTRO ...SOBRE SU VERDADERA IDENTIDAD.
HE SEGUIDO LA PISTA DURANTE MESES Y AL FINAL HE DESCUBIERTO QUE EN REALIDAD ES...
¡¡¡...EL GRAN
ALGUNOS DE ESTOS SISTEMAS SON MUY ÚTILES PARA IMPRESIONAR AL LECTOR (COMO EL REALISMO, EL DETALLE, EL COLOR Y EL TAMAÑO), PERO NO OLVIDES QUE LO IMPORTANTE ES NARRAR BIEN LA HISTORIA.
ES INAUDITO... NO, NO PUEDE SER CIERTO... ENGAÑADOS TODOS
ÚSALOS CON MODERACIÓN Y SÓLO EN LOS SITIOS ADECUADOS, PORQUE ¿REALMENTE QUEREMOS IMPRESIONARLE EN TODO MOMENTO?



EL DIBUJO DE FONDOS SIEMPRE ES UNA CUESTIÓN PELIAGUDA. SU FUNCIÓN BÁSICA ES **SITUAR** A LOS PERSONAJES EN UN ENTORNO Y CREAR LA **ATMÓSFERA** DE LA ESCENA.

EL PROBLEMA ES QUE SIEMPRE ESTÁN ACECHANDO PARA COBRAR MÁS PROTAGONISMO DEL QUE MERECEN. ASÍ, ALGUNOS AUTORES USAN LA ABUNDANCIA DE DETALLES PARA IMPRESIONAR AL LECTOR MIENTRAS QUE LOS PRINCIPIANTES SUELEN TENER "*HORROR VACUI*", ESTO ES, MIEDO A DEJAR ZONAS VACÍAS DETRÁS DE LOS PERSONAJES.

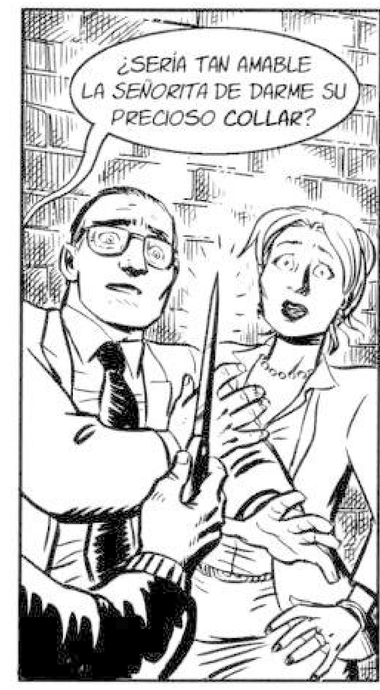
EN AMBOS CASOS, ¿NO ESTARÁN TRABAJANDO **INNECESARIAMENTE** Y EN **DETRIMENTO** DE LA PROPIA HISTORIA?

SI YA HEMOS HABLADO DE RESALTAR LO IMPORTANTE, VEAMOS AHORA SU COMPLEMENTARIO: DESHACERNOS DE LO **SUPERFLUO**.

¿DEMASIADO LLENO?

VEAMOS UNA MISMA PÁGINA EN DOS VERSIONES:

1. CON ABUNDANCIA DE DETALLES











2. CON ESCASEZ DE DETALLES.











HÉROE ENMASCARADO:
...ya, el **cocinero psicópata.** Esto sí que es *nuevo.*

Viñeta 4
...ladrón ataca **navaja** en ...mano. El **héroe** le finta ...prepara para devolver el golpe.
LADRÓN:
...é quién te crees que ...antoche, pero te voy a...

Viñeta 5
...uestro héroe ... puñetazo...

KRAK!!

ENTRE ESTAS DOS VERSIÓNES:
¿HAS NOTADO ALGO DIFERENTE?
¿ESTOY PERDIENDO INFORMACIÓN?
¿CAMBIÁNDOLA?
¿O SIMPLEMENTE ES MÁS **CONCISA**?

COMPAREMOS LA **INFORMACIÓN** CONTENIDA EN ESTAS DOS VIÑETAS.

VERSIÓN 1 -El **ladrón** ataca **navaja** en mano. El **héroe** le finta y se prepara para devolver el golpe. Las **víctimas** asustadas. **Carteles** de circo en las paredes. Están en un **callejón**. **Basura** por el suelo.

VERSIÓN 2 -El **ladrón** ataca **navaja** en mano. El **héroe** le finta y se prepara para devolver el golpe.



VERSIÓN 1



VERSIÓN 2

ES CIERTO QUE LA **VERSIÓN 1** CONTIENE MÁS INFORMACIÓN, PERO SI NOS FIJAMOS EN TODA LA PÁGINA (COMO CONJUNTO) VEMOS QUE TANTO LAS **VICTIMAS**, COMO LOS **CARTELES**, EL **CALLEJÓN** Y LA **BASURA** HABÍAN APARECIDO YA EN VIÑETAS ANTERIORES. NO ES MÁS QUE **INFORMACIÓN REPETIDA**.

PERO, ¿POR QUÉ NO INTERESA REPETIR LA INFORMACIÓN?



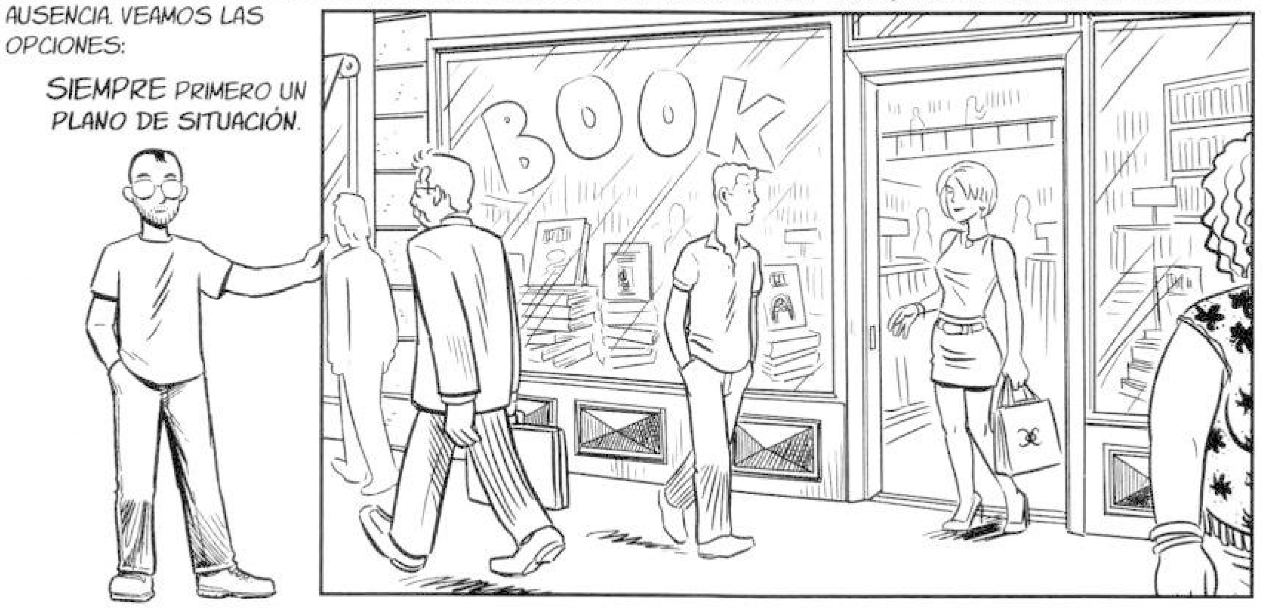




AHÍ RADICA LA DIFERENCIA ENTRE UN MEDIO *"PASIVO"* COMO ES EL **CINE** Y OTRO ACTIVO COMO ES EL **CÓMIC**. QUE CADA LECTOR LEA A LA VELOCIDAD QUE QUIERA ES INHERENTE AL LENGUAJE DE LAS VIÑETAS Y EL AUTOR NO PUEDE HACER **NADA** AL RESPECTO. ¿...O TAL VEZ SÍ?

DOSIFICAR LA INFORMACIÓN DE CADA VIÑETA ELIMINANDO DETALLES **INÚTILES** ASEGURA QUE LOS LECTORES NO DISTRAERÁN SU ATENCIÓN EN LUGARES INAPROPIADOS. ASÍ, AUNQUE DIBUJAR FONDOS ES ÚTIL Y NECESARIO CUANDO MOLESTAN HAY QUE ELIMINARLOS. PERO DE FORMA *ELEGANTE* Y *SUTIL*, QUE EL LECTOR NO NOTE SU AUSENCIA. VEAMOS LAS OPCIONES:

SIEMPRE PRIMERO UN **PLANO DE SITUACIÓN.**







1º UTILIZAR EL PLANO ADECUADO. SI EN UNA VIÑETA LO IMPORTANTE PARA LA HISTORIA ES LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE, USAR UN PLANO DEMASIADO AMPLIO (*MEDIO O GENERAL*) HARÁ QUE SE NOS "*CUELE*" UN FONDO **INNECESARIO** QUE ADEMÁS NOS **DISTRAERÁ** DE LO ESENCIAL. HAY QUE INTENTAR AJUSTARSE AL MÁXIMO A LO QUE REALMENTE NOS INTERESA.





ASIMISMO, UNA ALTURA "*NORMAL*" DE CÁMARA NOS MOSTRARÁ HASTA DONDE ALCANCE LA VISTA (*ACASO EL HORIZONTE*). UTILIZANDO **PICADOS** Y **CONTRAPICADOS** (*NO MUY EXAGERADOS*) VEREMOS **SUELOS, TECHOS Y CIELOS**, QUE SON FONDOS MENOS LLAMATIVOS QUE RESALTAN A LOS PERSONAJES.



2º SUSTITUIR EL FONDO POR OTRA COSA MENOS LLAMATIVA O INCLUSO QUE APORTE INFORMACIÓN SUBLIMINAL. HAY VARIOS TIPOS: **TRAMAS MECÁNICAS** O **MANUALES**. SERÍA COMO UN FONDO NEUTRO QUE ENFATIZA A LOS PERSONAJES.



UNA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL ESTADO PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE. POR EJEMPLO: UN RAYO AL RECIBIR UNA SORPRESA, PÉTALOS SI ESTÁ ENAMORADO, ESPIRALES PARA SIMBOLIZAR LOCURA, ETC.



NEGRO ABSOLUTO. SE SUELE UTILIZAR CUANDO EL PERSONAJE ESTÁ ABSORTO EN SUS PENSAMIENTOS TOTALMENTE AUSENTE DEL MUNDO.



BLANCO ABSOLUTO. ENSIMISMAMIENTO, ESTADO DE SHOCK... SE UTILIZA MÁS EN PLANO GENERAL, ACENTUANDO ASÍ LA IMPRESIÓN DE DESOLACIÓN.







3º EMPLEAR LÍNEAS CINÉTICAS. APARTE DE REEMPLAZAR EL FONDO (O MOSTRARLO MUY BORROSO) TRANSMITEN VELOCIDAD, MOVIMIENTO Y DINAMISMO.

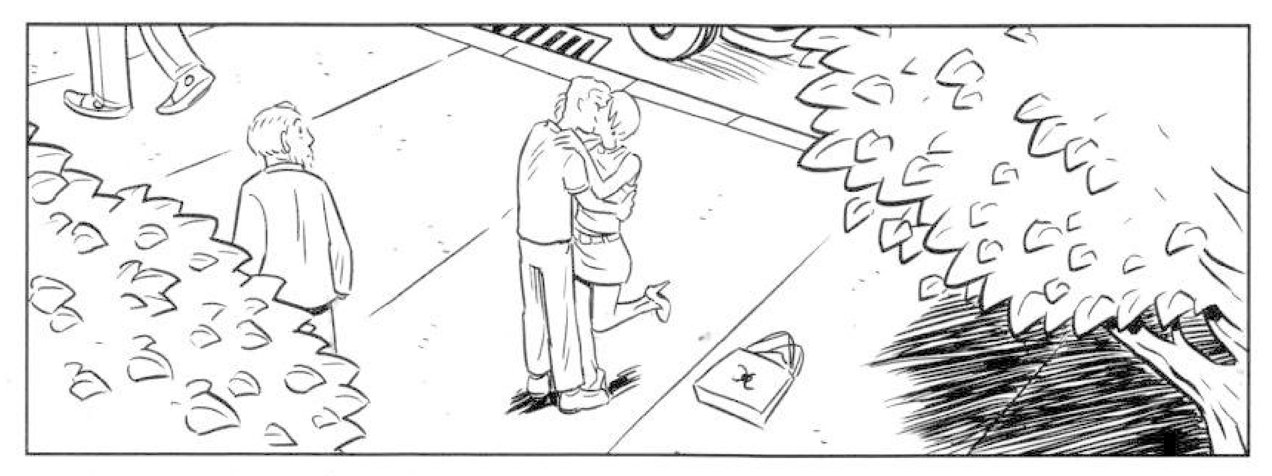


SUSANA...



4º QUITAR EL RECUADRO DE LA VIÑETA. ES DECIR, QUE EL ESPACIO BLANCO ENTRE VIÑETAS ACTÚE COMO FONDO. SI NO HAY DIÁLOGO PUEDE TRANSMITIR UNA IDEA DE DURACIÓN INDEFINIDA.

5º EMPLEAR SILUETAS. ES UNA PODEROSA HERRAMIENTA. CONDENSA LA INFORMACIÓN ESENCIAL DE FORMA QUE EL LECTOR LA PROCESA DE FORMA CASI INSTANTÁNEA.



6º COLOCAR OBJETOS EN PRIMER PLANO QUE TAPEN PARCIALMENTE EL FONDO. PREFERIBLEMENTE QUE SEAN CARACTERÍSTICOS DEL AMBIENTE QUE ESTAMOS MOSTRANDO (YA QUE SE VAN A VER MUY GRANDES). ADEMÁS AYUDAN A TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE TRIDIMENSIONALIDAD EN LA VIÑETA AL CREAR VARIOS PLANOS DE PROFUNDIDAD. ESO SÍ, TENED CUIDADO DE QUE...



...ESOS OBJETOS SEAN **RECONOCIBLES**.

USANDO SABIAMENTE ESTOS RECURSOS NOS ASEGURAMOS DE QUE TODOS LOS LECTORES LEAN APROXIMADAMENTE A LA MISMA VELOCIDAD. RÁPIDO EN LAS ESCENAS DRAMÁTICAS Y DE ACCIÓN. LENTO EN LAS ESCENAS TRANQUILAS Y CONTEMPLATIVAS. PERO SOBRE TODO AL RITMO IMPUESTO POR EL AUTOR.



AQUÍ, POR EJEMPLO...

CAP.5: MIDIENDO EL TIEMPO

EL TIEMPO EN LOS CÓMICS ES MÁS **COMPLEJO** DE LO QUE PUEDE PARECER A PRIMERA VISTA. ¿CUANTO DURA UNA VIÑETA COMO ÉSTA?



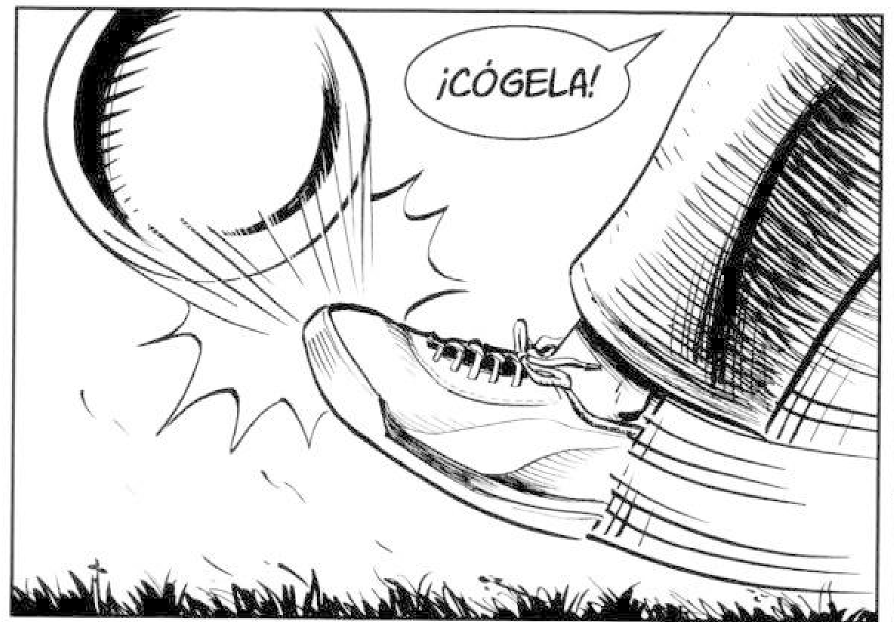


¿DURA LO MISMO UNA VIÑETA **SIMPLE** QUE UNA **COMPLEJA**?





¿DURA MÁS UNA VIÑETA **GRANDE** O UNA VIÑETA **PEQUEÑA**? ¿INFLUYEN LOS **TEXTOS** EN ALGO?





AL AUTOR DE CÓMICS LE INTERESA CONOCER Y CONTROLAR EL **RITMO** AL QUE SE LEEN SUS HISTORIAS. PARA EMPEZAR DE FORMA SENCILLA PODEMOS MARCAR UN RITMO **REGULAR**, COMO UN *METRÓNOMO*.

COMO VEÍAMOS CON LAS ELIPSIS EN EL ESPACIO ENTRE VIÑETAS TAMBIÉN SUCEDEN COSAS (EN LA IMAGINACIÓN DEL LECTOR) Y TAMBIÉN AVANZA EL TIEMPO.

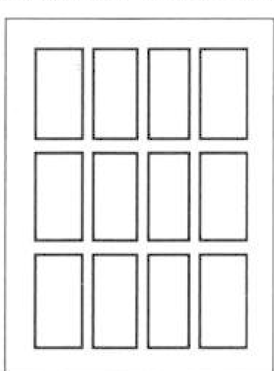
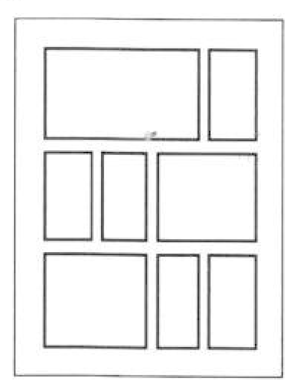
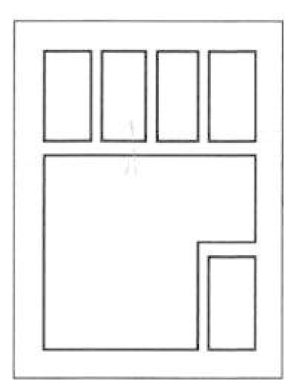




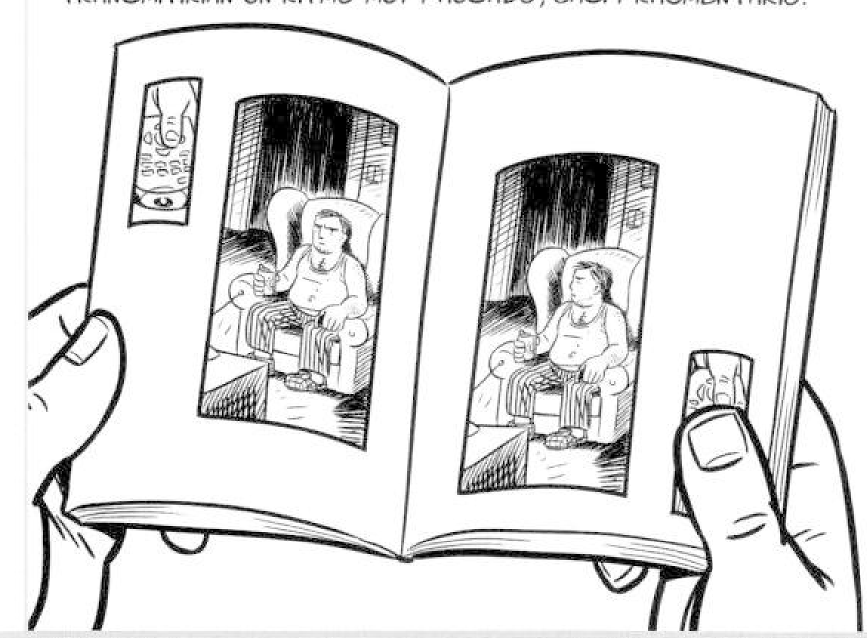


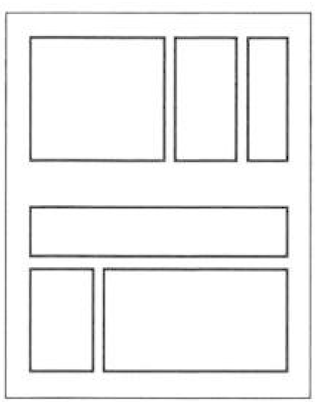
5seg → 2seg → 5seg → 2seg → 5seg → 2seg → 5seg → 2seg → 5seg ...

AL HACER TODAS LAS VIÑETAS DEL *MISMO TAMAÑO* DA LA IMPRESIÓN DE QUE DURAN TAMBIÉN EL *MISMO TIEMPO*. ESTE SISTEMA ES MUY FÁCIL DE INTERPRETAR POR EL LECTOR: UNA VIÑETA DE TAMAÑO DOBLE DURARÁ EL DOBLE DE TIEMPO, UNA DE TRIPLE TAMAÑO DURARÁ EL TRIPLE, ETC. DE FORMA PRÁCTICA, ESTO SE PUEDE EMPLEAR COMO SI HUBIERA ALGÚN TIPO DE **PLANTILLA INVISIBLE** SUBYACENTE EN TODAS LAS PÁGINAS.

POR LO TANTO SE PUEDE DECIR QUE EN CÓMIC EL **ESPACIO** Y EL **TIEMPO** ESTÁN ÍNTIMAMENTE RELACIONADOS. ESA REGLA SIRVE TANTO PARA EL *INTERIOR* DE LAS VIÑETAS COMO PARA EL ESPACIO QUE LAS RODEA. VARIAS VIÑETAS MUY **SEPARADAS** ENTRE SÍ, CASI FLOTANDO EN LA PÁGINA, TRANSMITIRÍAN UN RITMO MUY PAUSADO, CASI FRAGMENTARIO.

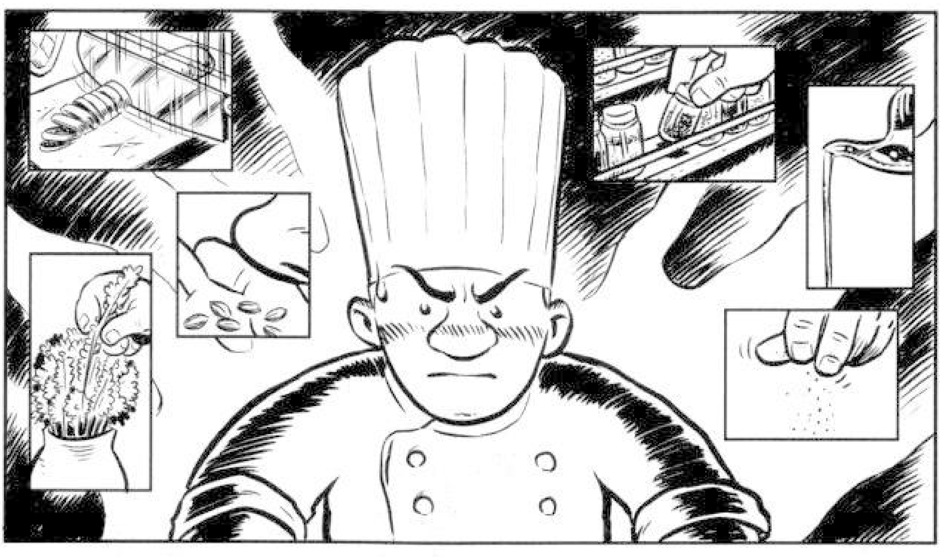




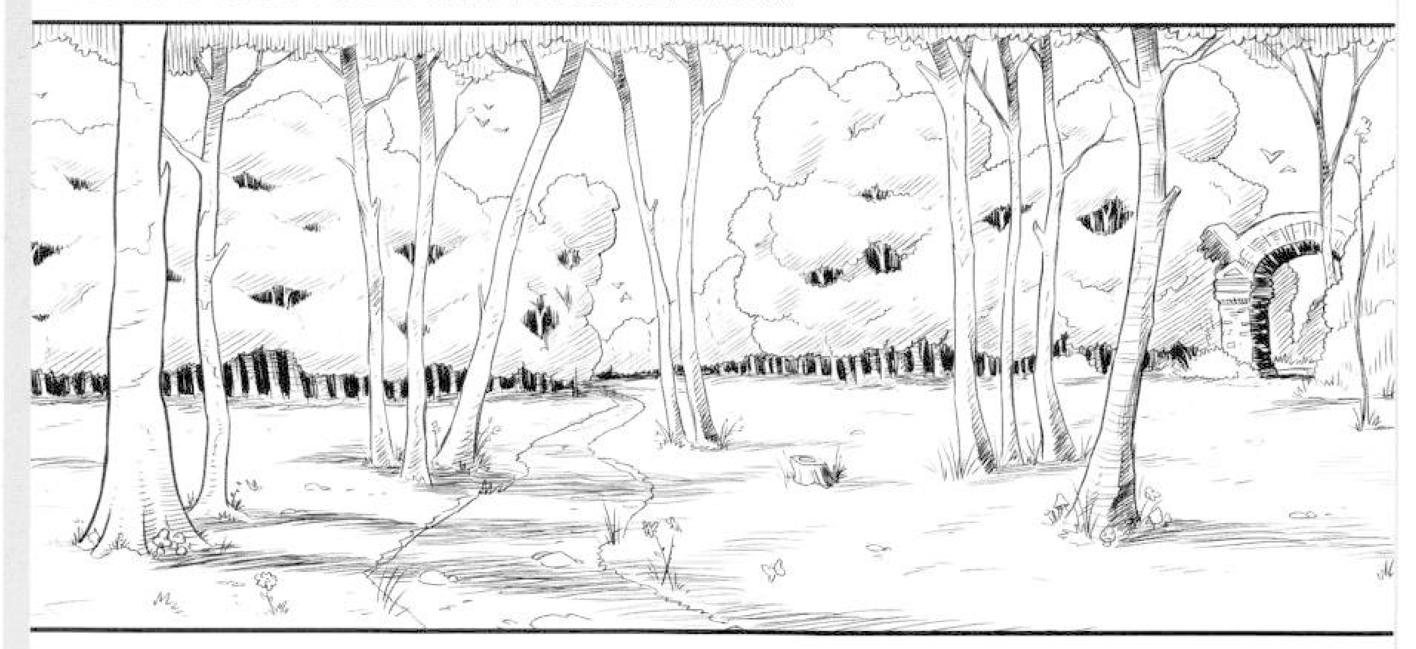
POR EJEMPLO, SI CAMBIÁSEMOS DE ESCENA NO CON EL SALTO DE PÁGINA (QUE SERÍA SU LUGAR NATURAL) SINO A *MITAD* DE PÁGINA, UNA FORMA DE DEJAR MÁS PATENTE ESE CAMBIO SERÍA **AUMENTAR LA SEPARACIÓN** ENTRE LAS DOS FILAS DE VIÑETAS.

Y VICEVERSA, EN ACCIONES MUY SEGUIDAS SE ACENTUARÍA ESA SENSACIÓN DE INMEDIATEZ **SOLAPANDO** LAS VIÑETAS UNAS SOBRE OTRAS.





CUANDO UNA VIÑETA ESTÁ **CONTENIDA** DENTRO DE OTRA SE PUEDE DECIR QUE REALMENTE *NO PASA EL TIEMPO*. SE UTILIZA PARA ACCIONES CASI *INSTANTÁNEAS* O PARA *"EFECTOS LUPA"*, MOSTRANDO ALGÚN DETALLE DE ESA OTRA VIÑETA MAYOR. CON ESTE FIN ES MUY HABITUAL ENCONTRAR VIÑETAS DE SITUACIÓN (PLANOS GENERALES QUE MUESTRAN DÓNDE ESTÁN LOS PERSONAJES) QUE *"ENGULLEN"* AL RESTO DE VIÑETAS PORQUE, LITERALMENTE, TODAS LAS ACCIONES QUE SE CUENTAN SUCEDEN EN SU SENO.



LAS VIÑETAS DE **TAMAÑO INDETERMINADO**, BIEN PORQUE SUS BORDES QUEDEN *FUERA DE LA PÁGINA* (*VIÑETAS A SANGRE*), BIEN PORQUE *NO TENGAN MARCO*, DURARÁN UN **TIEMPO INDETERMINADO**.







EN ESTE CASO TAMBIÉN FUNCIONA COMO PAUSA DRAMÁTICA.

EN LOS SIGUIENTES EJEMPLOS ESTÁ CLARO QUE HAY UN **TIEMPO OBJETIVO** QUE TARDA EL PERSONAJE EN LLEGAR A SU DESTINO (MEDIA HORA), PERO CADA CASO SE LEE DE FORMA DISTINTA. LAS DIFERENCIAS, SIN EMBARGO, ESTÁN SÓLO EN LA CABEZA DEL LECTOR. EN **CÓMO** HA TRANSCURRIDO ESE TIEMPO: PAUSADO, ETERNO, NERVIOSO...

EN LA PRIMERA VERSIÓN TENEMOS UN **TRANQUILO** PASEO POR UNA CALLE SOLITARIA.







¿PERO QUÉ SUCEDERÍA SI AÑADIMOS MUCHOS DETALLES Y PERSONAJES? PUES QUE EL LECTOR NECESITARÍA COMO CONSECUENCIA **MÁS TIEMPO** PARA VER Y ASIMILAR TAL AVALANCHA DE INFORMACIÓN. SU SENSACIÓN SERÍA QUE EL TIEMPO DE LA HISTORIA (AL IGUAL QUE EL SUYO) HA DISCURRIDO UN POCO **MÁS DESPACIO**.



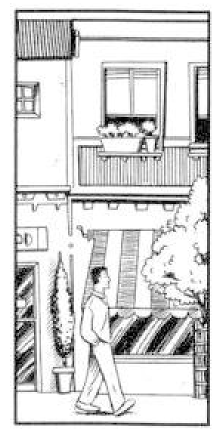


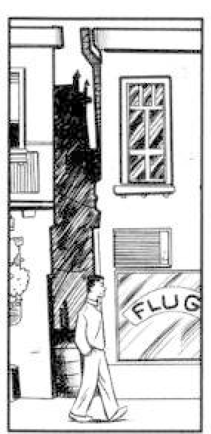


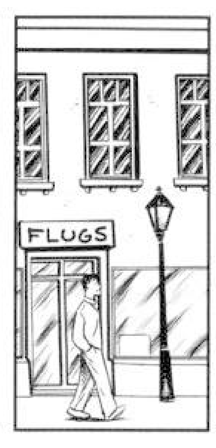
SI **SUBDIVIDIMOS** UNA VIÑETA GRANDE (O LO QUE ES LO MISMO, HACEMOS QUE VARIAS VIÑETAS SE CONTINÚEN DE UNAS A OTRAS), ESTO NOS OBLIGA A FIJARNOS EN CADA UNA POR SEPARADO, DEDICÁNDOLES MÁS TIEMPO Y POR LO TANTO **RALENTIZÁNDOLO**.





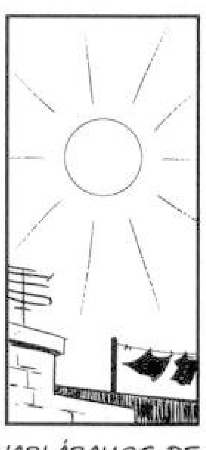
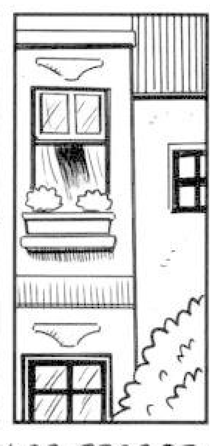
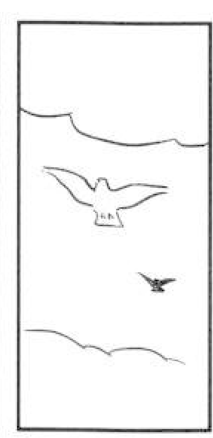








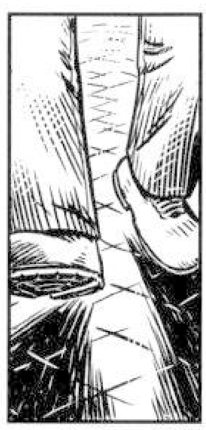




COMO CUANDO HABLÁBAMOS DE LOS *TIPOS DE TRANSICIONES* PODEMOS LOGRAR QUE EL TIEMPO SE **DETENGA** EN UN MARAVILLOSO PASEO "INTEMPORAL".









QUE SINTAMOS CON **AGOBIO** CADA SEGUNDO...

...O QUE EL TIEMPO **VUELE**.







DE TODAS FORMAS, TODO LO QUE HEMOS DICHO HASTA AHORA SON SÓLO *APROXIMACIONES* DE LA DURACIÓN DE UNA VIÑETA, YA QUE CALCULAR DE FORMA EXACTA EL TIEMPO ES **IMPOSIBLE**.

CADA PERSONA EXPERIMENTA EL TIEMPO DE FORMAS DIVERSAS SEGÚN LA SITUACIÓN: CUANDO ESTÁ *ABURRIDO*, CUANDO ESTÁ *ENTRETENIDO*, CUANDO TIENE *MIEDO*, ETC. IGUALMENTE, EL TIEMPO EN LOS CÓMICS ES UNA IMPRESIÓN SUBJETIVA SUGERIDA POR EL AUTOR.



LOS **DIÁLOGOS** SÍ AFECTAN A LA DURACIÓN DEL TIEMPO DE UNA VIÑETA. YA QUE PARECE LÓGICO QUE ÉSTA DURE COMO MÍNIMO LO QUE TARDAN LOS PERSONAJES EN **DECIR** SUS FRASES.





EL PERRO DE SAN ROQUE NO TIENE RABO PORQUE RAMÓN RAMIRREZ... AY, NO... PORRRQUE RAMÓN RAMIREZ SE LO HA CORRTADO. ¡TOMA!

2seg - - - - - - → **5seg** - - - - - - → **10seg**

UNA VIÑETA **MUDA** A PRIORI SE LEERÁ MÁS **RÁPIDO** QUE SI TUVIESE TEXTO.



EL TIEMPO DE LA ACCIÓN TRANSCURRE ADEMÁS **PARALELO** AL TIEMPO DEL DIÁLOGO Y AL RECORRIDO DE LA VISTA, POR LO QUE EN UNA VIÑETA CON VARIOS BOCADILLOS SE PUEDEN DAR VARIAS ACCIONES NO SIMULTÁNEAS EN EL TIEMPO SINO **SIMULTANEAS A SUS RESPECTIVOS BOCADILLOS.**



SIN EMBARGO EN VIÑETAS COMO ÉSTA DA LA SENSACIÓN DE QUE **EL TIEMPO SE HA DETENIDO**. AUNQUE HABLAN, EL PUÑAL SUSPENDIDO EN EL AIRE NOS DA LA PISTA DE QUE NO PUEDEN ESTAR AVANZANDO LOS SEGUNDOS JUNTO CON SUS DIÁLOGOS.

LO QUE DICEN ES MÁS BIEN LO QUE **PIENSAN** EN ESE INSTANTE *"CONGELADO"*.



IGUALMENTE LOS **RECUADROS DE TEXTO** NO NOS AFECTAN. SON ANOTACIONES FUERA DEL TIEMPO DE LA VIÑETA.

AUNQUE LA IMPRESIÓN SUBJETIVA DE LEER UN LARGO PÁRRAFO O UNA FRASE CORTA NO ES LA MISMA. Y EL PROPIO **SIGNIFICADO** DEL TEXTO TAMBIÉN PUEDE INFLUIR EN LA DURACIÓN.





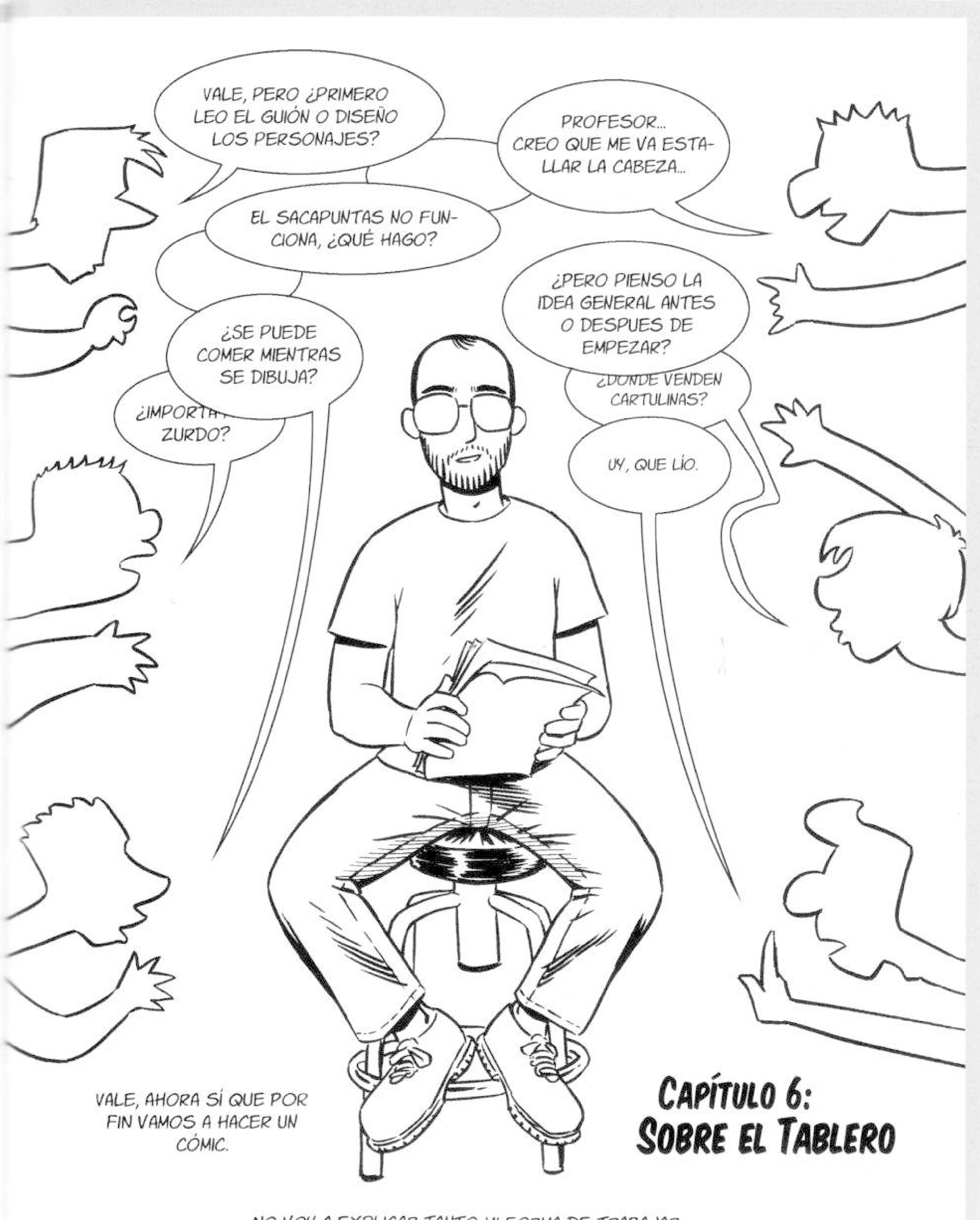






EN FIN, EL TEMA DEL TIEMPO DA PARA MUCHAS *RAMIFICACIONES* Y NO CREO QUE SE PUEDA LLEGAR A NINGUNA **CONCLUSIÓN GENÉRICA** Y **DEFINITIVA**.

PERSONALMENTE NO CREO QUE ESTAS DOS VIÑETAS SE LEAN IGUAL NI QUE DUREN LO MISMO.



Capítulo 6: Sobre el Tablero

NO VOY A EXPLICAR TANTO MI FORMA DE TRABAJAR SINO UN **MÉTODO DE TRABAJO**, SENCILLO Y ORDENADO, PARA ENFRENTAROS A LA CONVERSIÓN EN CÓMIC DE CUALQUIER HISTORIA.



VOY A PARTIR DE LA PREMISA DE QUE NUNCA HABÉIS HECHO UNO Y NO TENÉIS NI IDEA DE CÓMO EMPEZAR A TRABAJAR.

CONSIDERO ASIMISMO QUE YA TENÉIS ALGO QUE QUERÉIS CONTAR. BIEN UN **RELATO** ESCRITO POR VOSOTROS O DE OTRO AUTOR, UNA **ANÉCDOTA** AUTOBIOGRÁFICA, UNA **IDEA** PARA UNA PELÍCULA ...CUALQUIER COSA.



LA PRIMERA PREGUNTA ES: ¿CUÁNTA INFORMACIÓN CABE EN UNA PÁGINA?

LA RESPUESTA DEPENDE LÓGICAMENTE DEL **TAMAÑO** DE PÁGINA EN QUE ESTEMOS PENSANDO. UN *ÁLBUM* ADMITIRÁ MÁS INFORMACIÓN POR PÁGINA QUE UN *TOMO DE BOLSILLO JAPONÉS*, PERO PARA CENTRARNOS VAMOS A QUEDARNOS CON LA TÍPICA PÁGINA DE *CÓMIC-BOOK* (25,7 X 16,7 CM).

EN UNA PÁGINA ENTRAN APROXIMADAMENTE **NUEVE** *ACCIONES O ELEMENTOS SIMPLES*. POR EJEMPLO:



ESTA FORMA DE DESGLOSAR EL GUIÓN ES CASI RUTINARIA, TODAVÍA NO PIENSO EN ENCUADRES, NI EN PROGRESIONES DE PLANOS, NI EN RITMO NARRATIVO. ES UNA FASE PARA **ACLARAR LAS IDEAS**, PARA EXPONER ORDENADAMENTE LOS ELEMENTOS CON QUE VOY A TRABAJAR. ESTE SISTEMA NOS AYUDARÁ A CALCULAR RÁPIDAMENTE CUÁNTAS PÁGINAS NOS VA A OCUPAR NUESTRA HISTORIA.

CASI SIEMPRE QUE ME QUEDO ATASCADO EN UNA PÁGINA ES PORQUE NO TENGO REALMENTE CLARO QUÉ ES LO QUE PASA.

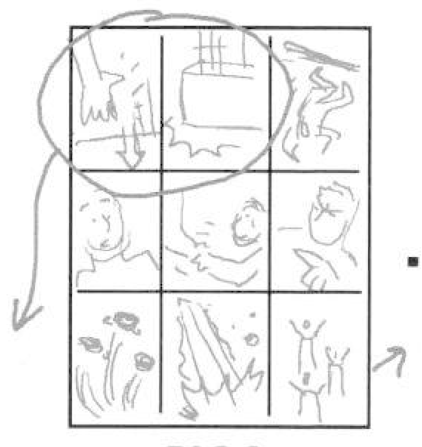
FIJAOS QUE NO ME REFIERO AQUÍ A NUEVE VIÑETAS, AUNQUE ALGUNOS AUTORES HAN UTILIZADO LA CUADRÍCULA DE NUEVE VIÑETAS POR PÁGINA PARA NARRAR SUS HISTORIAS.



PAG 1



PAG 2



PAG 3

DE ESTA MANERA DESGLOSARÍA TODA LA HISTORIA EN **MINIPÁGINAS** DE NUEVE ACCIONES.

(ESTE SISTEMA ME GUSTA PORQUE SOY DIBUJANTE Y TARDO UN SEGUNDO EN HACER MONIGOTES, PERO PUEDES HACERLO SIMPLEMENTE POR ESCRITO O INCLUSO SUBRAYAR EL PROPIO TEXTO CON LO QUE SERÍA CADA POSIBLE VIÑETA)

EN EL PROCESO HARÍA PEQUEÑOS **AJUSTES** PARA ACOMODAR CORRECTAMENTE LOS CAMBIOS DE PÁGINA (MOVER O CAMBIAR UNA O DOS VIÑETAS DEL FINAL O EL PRINCIPIO DE CADA PÁGINA). Y ASÍ NO DESTRIPAR SORPRESAS, CREAR PEQUEÑOS SUSPENSES, ETC.



PAG 5

PAG 6



OTRA VENTAJA ADICIONAL ES QUE VIENDO TODO EL CÓMIC EN MINIPÁGINAS ES FÁCIL COMPROBAR SI NOS ESTÁ QUEDANDO **EQUILIBRADO**. QUIZÁ UN PRINCIPIO DEMASIADO LARGO O UNA PELEA FINAL MUY APRESURADA. LA EXTENSIÓN DE CADA PARTE DEPENDE DE LA LONGITUD TOTAL DE LA OBRA.

(TE RECOMIENDO QUE TE LEAS ALGÚN LIBRO SOBRE ESCRITURA DE GUIONES)

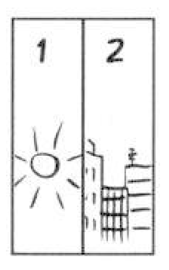
PAG 1 PAG 2 PAG 3 PAG 4 PAG 5 PAG 6 PAG 7

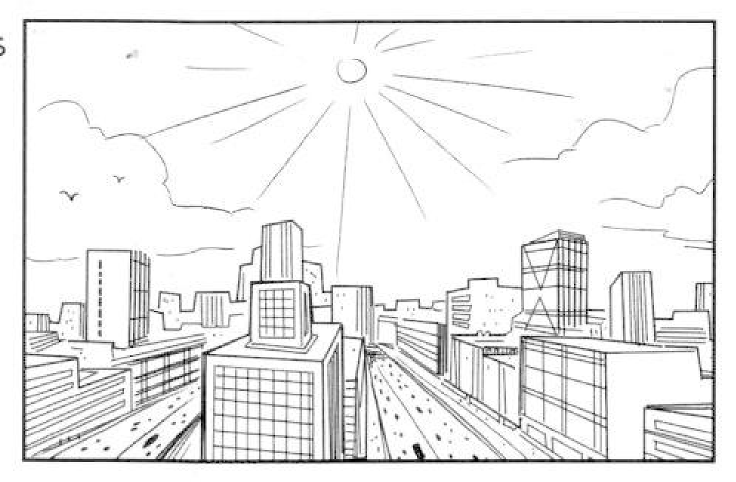
PLANTEAMIENTO **NUDO** **DESENLACE**

QUE TODAS LAS PÁGINAS CONTENGAN APROXIMADAMENTE LA MISMA CANTIDAD DE INFORMACIÓN EVITA QUE HAYA SALTOS RAROS EN EL *RITMO*. REALMENTE SE DEJAN LAS PÁGINAS *"VACIAS"* DE INFORMACIÓN (CON MUY POCAS VIÑETAS) SÓLO EN BENEFICIO DEL **IMPACTO EMOCIONAL** EN MOMENTOS MUY IMPORTANTES: **CUANDO EMPIEZAS LA HISTORIA**, PARA SITUAR Y ENGANCHAR AL LECTOR; **AL FINAL** DEL COMIC, PARA DEJARLE CON GANAS DE MÁS; Y EN ALGÚN **EVENTO CLAVE**, POR EJEMPLO LA MEGAEXPLOSIÓN. NI SIQUIERA LA PRESENTACIÓN DE PERSONAJES PROTAGONISTAS CONLLEVA SIEMPRE UNA VIÑETA A TODA PÁGINA (*"SPLASH PAGE"*).



CUANDO YA TENEMOS NUESTRAS ACCIONES DISTRIBUIDAS PARA TODAS LAS PÁGINAS DEL CÓMIC EMPIEZA EL VERDADERO PROCESO DE PLANIFICAR LAS VIÑETAS **AGRUPANDO CONTENIDOS**.

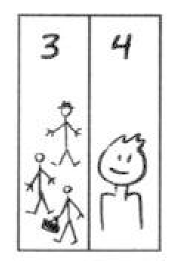


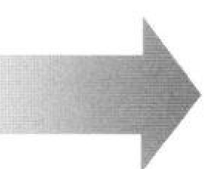


ESAS ACCIONES SIMPLES SE EMPEZARÁN A **FUSIONAR** UNAS CON OTRAS PARA DAR LUGAR A VIÑETAS MÁS O MENOS COMPLEJAS, QUIZÁ CON VARIOS NIVELES DE PROFUNDIDAD ESPACIAL O NARRATIVOS.

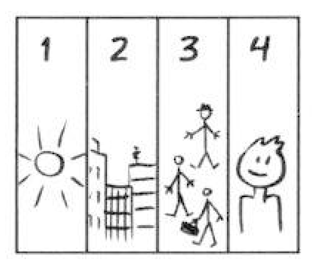


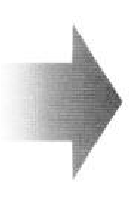
EN ESTA FASE LO MÁS IMPORTANTE ES LA **SÍNTESIS**.







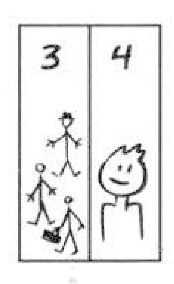


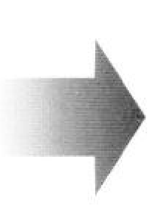


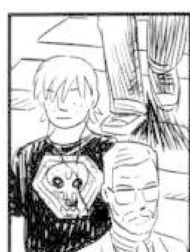


LA **DISTRIBUCIÓN DEL ESPACIO** (DECIDIR EL TAMAÑO DE CADA VIÑETA) ES MUY IMPORTANTE A LA HORA DE DISEÑAR LA PÁGINA. AQUÍ HAY DOS FACTORES A TENER EN CUENTA:

1. LA CANTIDAD DE INFORMACIÓN. PORQUE SI HEMOS AGRUPADO VARIAS ACCIONES SIMPLES Y TENEMOS VARIOS NIVELES DE PROFUNDIDAD, PROBABLEMENTE TAMBIÉN NECESITEMOS MÁS ESPACIO PARA METERLO TODO.

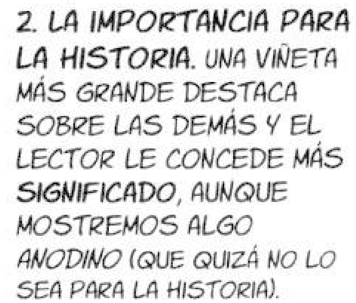








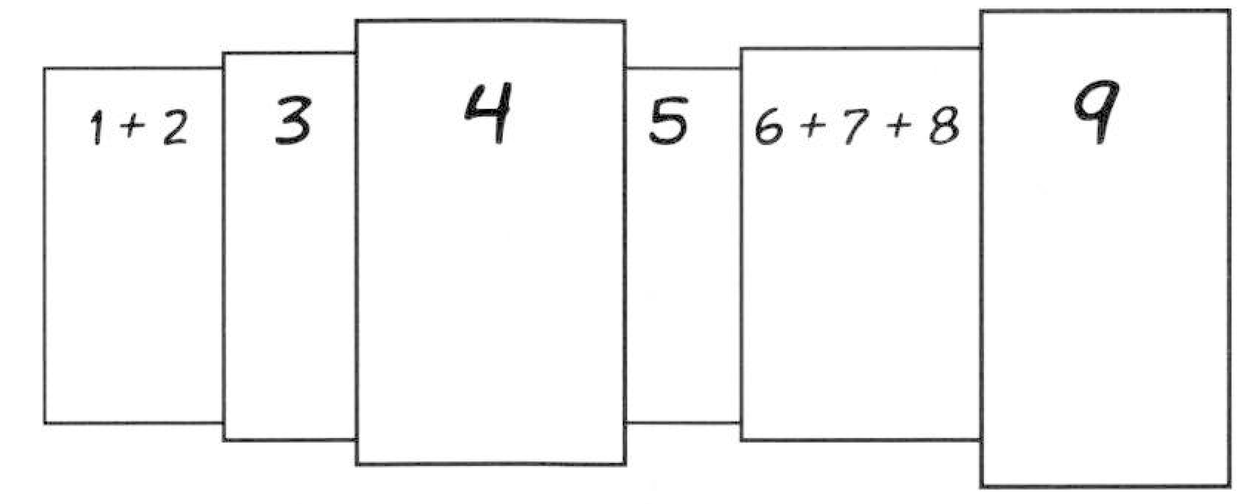




2. LA IMPORTANCIA PARA LA HISTORIA. UNA VIÑETA MÁS GRANDE DESTACA SOBRE LAS DEMÁS Y EL LECTOR LE CONCEDE MÁS **SIGNIFICADO**, AUNQUE MOSTREMOS ALGO *ANODINO* (QUE QUIZÁ NO LO SEA PARA LA HISTORIA).

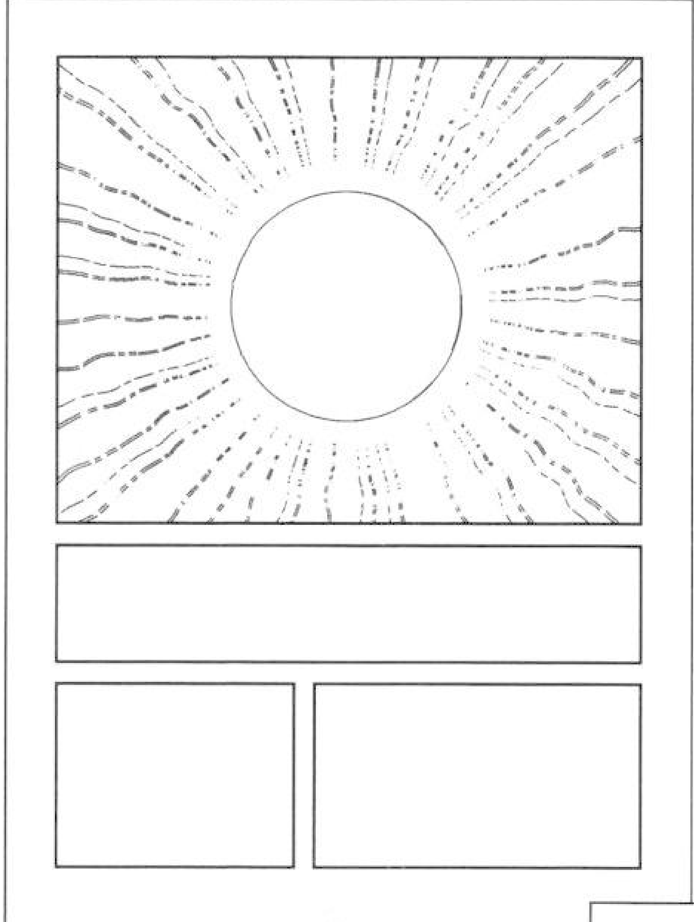






CADA VIÑETA DEBERÍA TENER SIEMPRE UN TAMAÑO ACORDE A SU IMPORTANCIA. HACER TODAS LAS VIÑETAS DEL MISMO TAMAÑO, AUNQUE TENGAN DISTINTAS FORMAS, DICE POCO A FAVOR DEL AUTOR, QUE NO TIENE PODER DE DECISIÓN O NO SABE DISTINGUIR LO QUE ES IMPORTANTE DE LO QUE NO.

EN REALIDAD ES UN EFECTO PARECIDO A LA **BANDA SONORA** CINEMATOGRÁFICA. EN CINE SI QUIEREN AUMENTAR LA TENSIÓN DE UNA ESCENA AÑADEN MÚSICA, EN CÓMIC AUMENTAMOS EL TAMAÑO DE LAS VIÑETAS.



POR SUPUESTO LA DECISIÓN DE **CUALES** VIÑETAS HACER MÁS GRANDES DEPENDE COMPLETAMENTE DEL **GUSTO** Y LA **SENSIBILIDAD** DE CADA AUTOR, PERO SIEMPRE **AFECTA PROFUNDAMENTE AL SIGNIFICADO DE LA HISTORIA.**

SI EMPEZAMOS LA HISTORIA ENFATIZANDO AL MÁXIMO EL SOL (UNA VIÑETA ENORME SÓLO PARA ÉL), EL LECTOR SE IMAGINARÁ EL *CALOR*, EL *BOCHORNO*, LOS ÁNIMOS ENTRE *ABOTARGADOS* Y *CABREADOS* DE LA GENTE. SI EN ESTA HISTORIA DOS TRANSEUNTES TROPIEZAN ACCIDENTALMENTE Y EMPIEZAN UNA DISPUTA POR ESA NIMIEDAD TODOS LO ENTENDERÍAMOS, PORQUE ESE INMENSO SOL DEL PRINCIPIO NOS HA DESCRITO UN DÍA AGOBIANTE EN EL QUE NADIE ESTÁ PARA BROMAS.

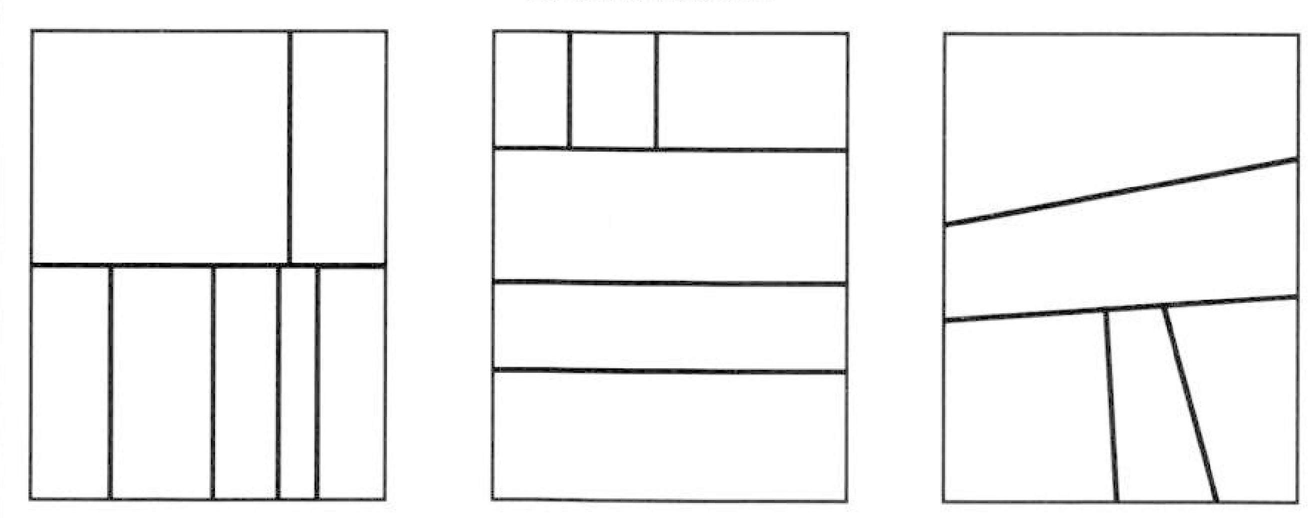


SI POR EJEMPLO EMPEZÁSEMOS MOSTRANDO EL LADO MÁS *FRÍO* E *INHUMANO* DE LAS CIUDADES, CON GRANDES EDIFICIOS DE METAL, CEMENTO Y CRISTAL, DESMESURADOS, IMPONENTES, LA GENTE COMO HORMIGAS... LA HISTORIA QUE CONTÁSEMOS A CONTINUACIÓN SE ENTENDERÍA COMO UNA **ANÉCDOTA** MÁS DE ENTRE LAS MILLONES DE QUE SUCEDEN CADA DÍA (*CADA HORA*) EN LAS *MEGATRÓPOLIS*.

EN LA PLANIFICACIÓN DE PÁGINA NO SE TRATA TANTO DE ENCONTRAR *"LA SOLUCIÓN CORRECTA"* SINO DE DECIDIR CÓMO QUIERES **ENFOCAR** LA HISTORIA, QUÉ ES LO QUE QUIERES ENFATIZAR.

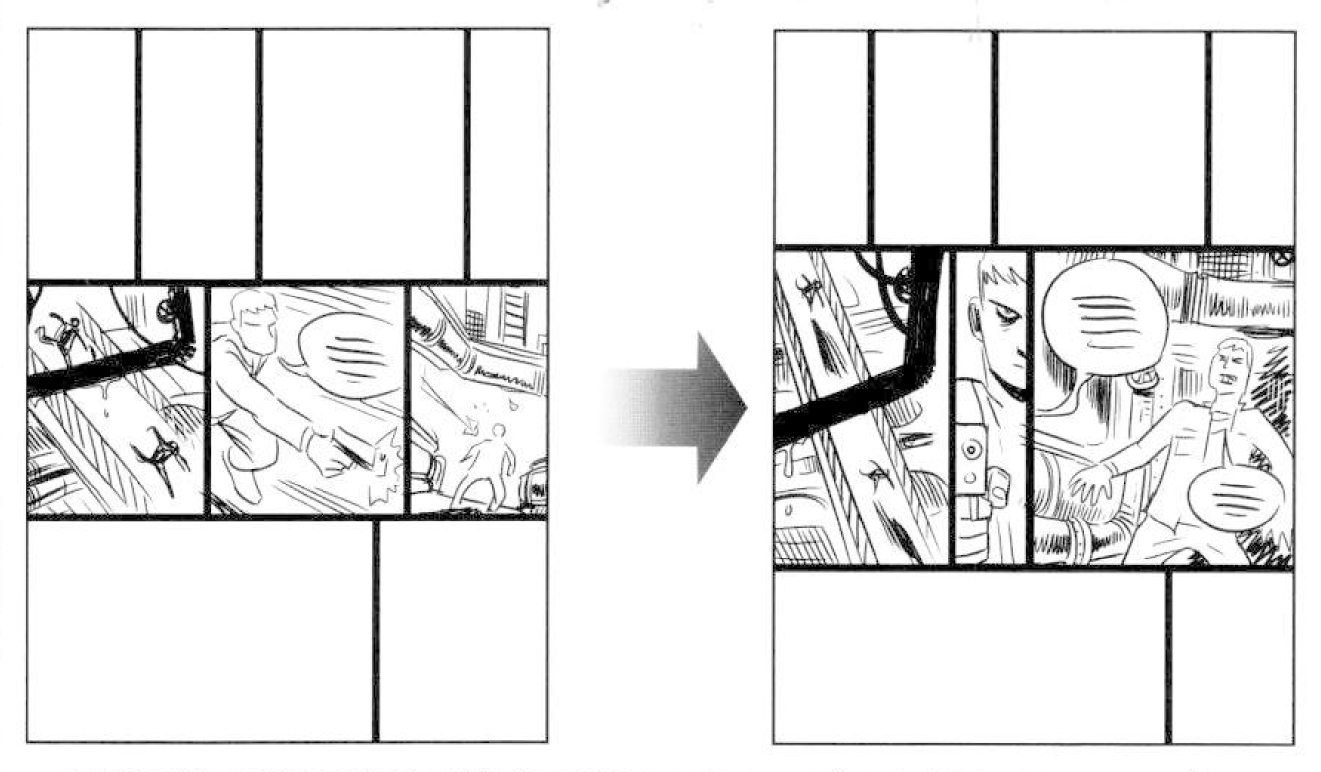
EN PRINCIPIO EN UNA PÁGINA TENEMOS *INFINITAS SOLUCIONES, INFINITAS OPCIONES.*

PARA ENCARAR EL PROBLEMA DE TENER TANTAS *OPCIONES* SUELO CONSIDERARLO COMO SI FUERA UN **PUZZLE**.



EMPIEZO CON LAS VIÑETAS (O GRUPOS DE VIÑETAS) QUE YA TENGO CLARAS EN MI CABEZA, QUE GENERALMENTE SON LAS MÁS **GRANDES** E **IMPORTANTES**, Y POSTERIORMENTE VOY HACIENDO ENCAJAR AL RESTO DE *"PIEZAS"*, YA QUE CAMBIANDO EL *ENCUADRE* Y LA *POSICIÓN* DE CÁMARA PODEMOS ACOMODAR *CUALQUIERA QUE SEA LA ACCIÓN QUE QUERAMOS CONTAR A CUALQUIERA QUE SEA LA FORMA Y TAMAÑO DE UNA VIÑETA*

(OTRA COSA ES QUE NOS PAREZCA UNA SOLUCIÓN ADECUADA A CÓMO ESTAMOS CONTANDO LA HISTORIA).



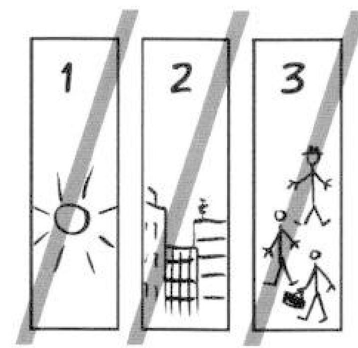
A VECES NO CONSIGO HACER ENCAJAR ESAS *PIEZAS PEQUEÑAS* Y ENTONCES LA SOLUCIÓN ES **REPLANTEARSE TODO** DESDE EL PRINCIPIO CAMBIANDO LAS GRANDES. AUNQUE RECORDAD QUE LA PÁGINA FUNCIONA COMO **CONJUNTO**: SIEMPRE QUE CAMBIÉIS UNA VIÑETA (LA HACÉIS MÁS GRANDE, MOVÉIS LA POSICIÓN DE CÁMARA, ETC) TENDRÉIS QUE REVISAR EL RESTO DE VIÑETAS QUE LA RODEAN. CON LOS CAMBIOS ES MUY FACIL **PERDER** O **REPETIR** INFORMACIÓN (YA VIMOS QUE LA INFORMACIÓN SUPERFLUA RALENTIZABA EL RITMO DE LECTURA).

AQUÍ CONVIENE DETENERNOS UN INSTANTE PARA HABLAR DE UN FALLO HABITUAL ENTRE PRINCIPIANTES (Y NO TAN PRINCIPIANTES). ME REFIERO A TENER CUIDADO CON LA REPETICIÓN DE LA INFORMACIÓN.

EL LECTOR NO ES **AMNÉSICO**. SI HEMOS INDICADO EN UNA VIÑETA QUE HACE UN DÍA SOLEADO, SE ENTENDERÁ QUE SIGUE HACIENDO BUEN TIEMPO AUNQUE NO LO MOSTREMOS CONTINUAMENTE Y, SOBRE TODO, HASTA QUE NO SE INDIQUE **LO CONTRARIO**.



CADA VIÑETA CUMPLE UNA **FUNCIÓN** NARRATIVA. SI REPETIMOS INFORMACIÓN SIN MOTIVO ES COMO SI INTERFIRIESEN EN SUS FUNCIONES.

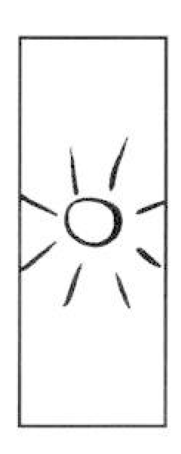
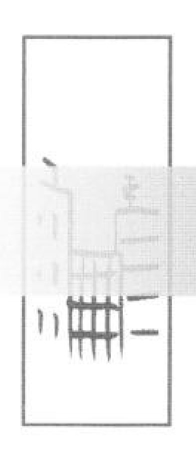
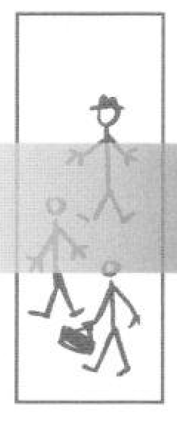
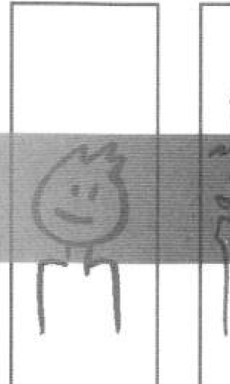


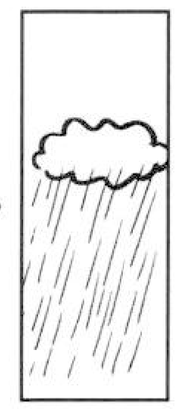
LA INFORMACIÓN QUE YA HEMOS CONTADO SE DA POR "ELIMINADA" Y SE BUSCA UNA SOLUCIÓN MEJOR QUE NO REPITA CONTENIDOS.

POR ESO HAY QUE CONSIDERAR LA PÁGINA COMO CONJUNTO, PORQUE LA INFORMACIÓN QUE PROPORCIONA UNA VIÑETA AFECTA A TODAS LAS DEMÁS, PORQUE UNA VIÑETA CON MUCHOS DETALLES SE EQUILIBRA CON OTRA CASI VACÍA, PORQUE UNA VIÑETA GRANDE ES REALZADA POR OTRAS MÁS PEQUEÑAS...

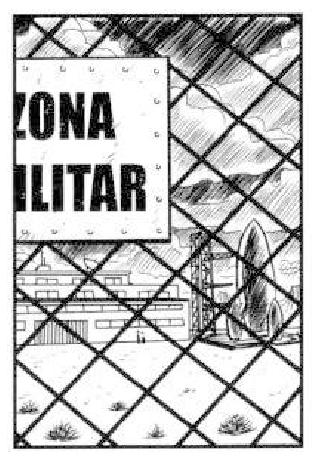
COMO EN UN **PUZZLE**, AL FINAL TODO TIENE QUE ENCAJAR, ¡PERO SI CAMBIAS ALGO NO OLVIDES REVISAR TODO LO QUE LO RODEA!

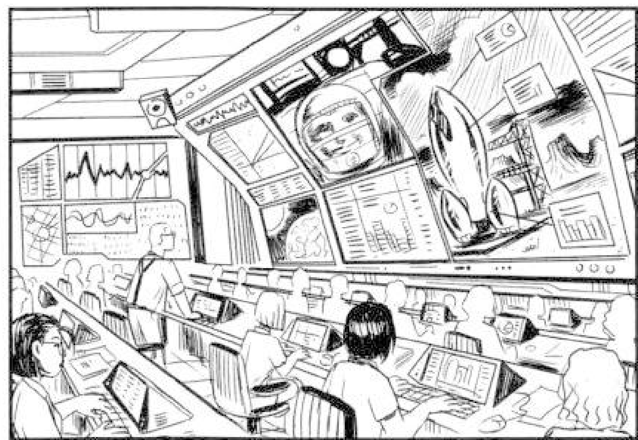


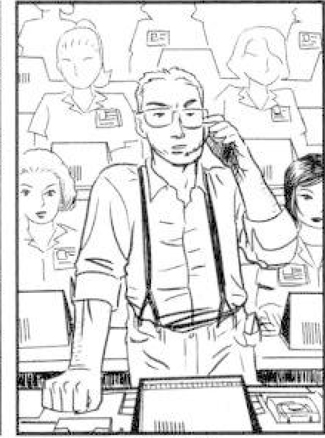





AL PLANIFICAR LAS VIÑETAS DE CADA PÁGINA ES IMPORTANTE CUIDAR EL **RITMO**. ESTO ES DIFÍCIL DE EXPLICAR... DE UNA VIÑETA A LA SIGUIENTE SE PRODUCE UNA ESPECIE DE **DIALOGO** (PREGUNTA, RESPUESTA, PREGUNTA...). DEBEMOS FIJARNOS DE QUÉ VIÑETA VENIMOS Y A CUAL VAMOS PORQUE SIEMPRE SE BUSCA EL **CONTRASTE** (EN ALGUNAS COSAS) O LA **SIMILITUD** (EN OTRAS COSAS).

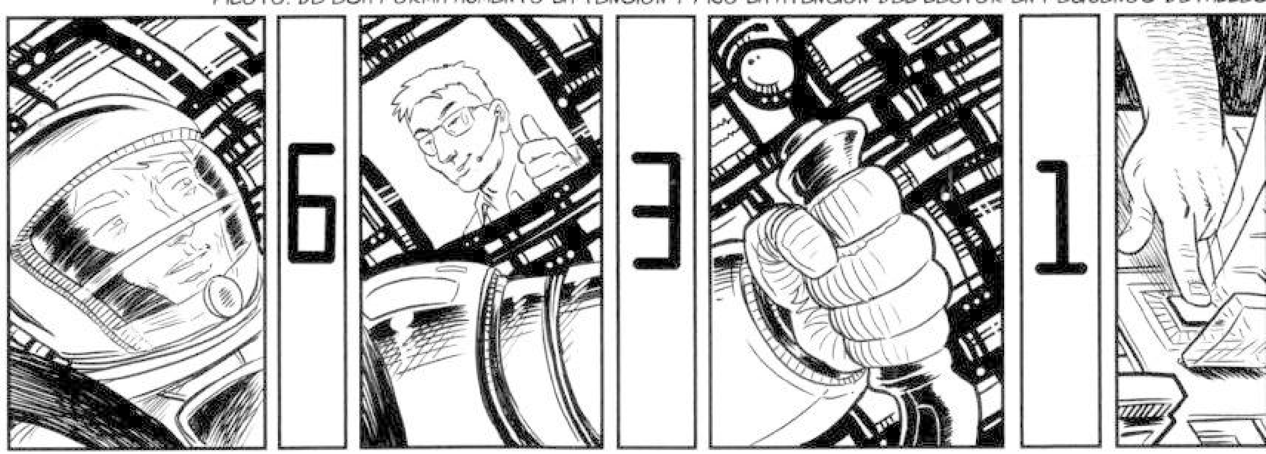




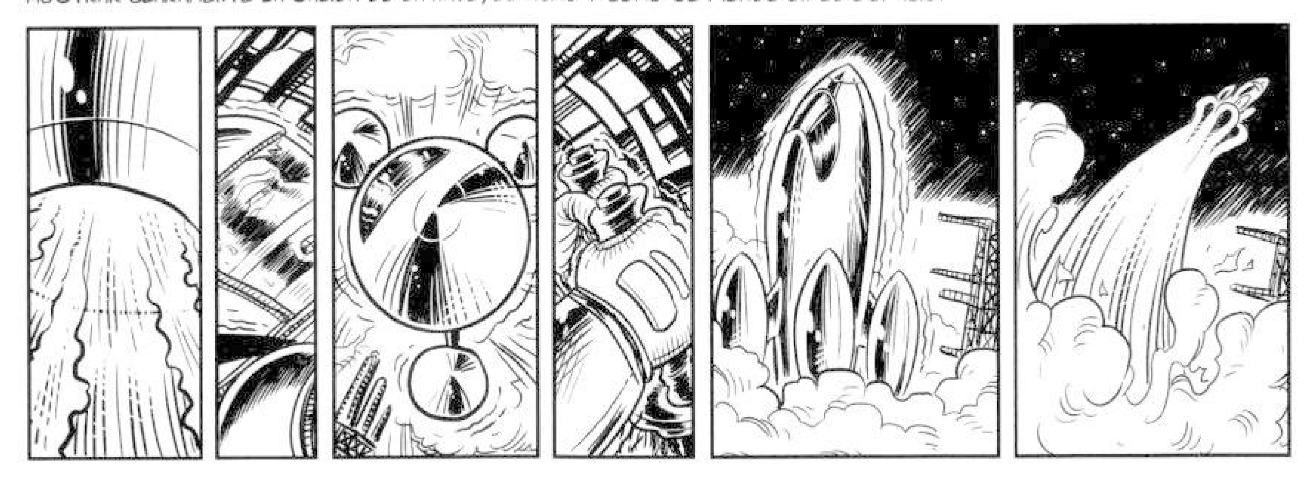


PRIMERO PRESENTO EL LUGAR DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN. DESDE PLANOS GENERALES DEL EXTERIOR Y EL INTERIOR ME ACERCO PROGRESIVAMENTE A LOS PROTAGONISTAS: EL JEFE DE CONTROL Y EL ASTRONAUTA.

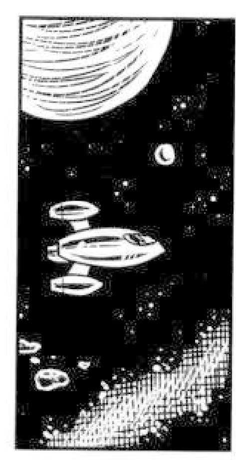
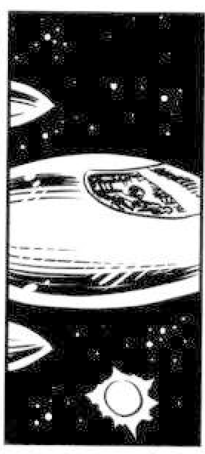
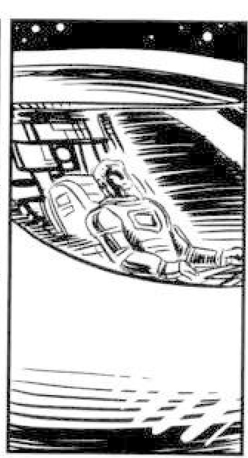
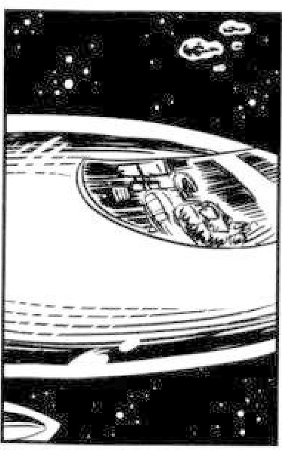
LAS DELGADAS VIÑETAS DE LA CUENTA ATRAS DIVIDEN UNA VIÑETA MÁS GRANDE DEL INTERIOR DE LA CABINA DEL PILOTO. DE ESA FORMA AUMENTO LA TENSIÓN Y FIJO LA ATENCIÓN DEL LECTOR EN PEQUEÑOS DETALLES.



CONTINÚA LA TENSIÓN DEL DESPEGUE Y SIGO UTILIZANDO VIÑETAS ESTRECHAS Y ENFATIZANDO ELEMENTOS CONCRETOS: LA IGNICIÓN, EL SUDOR, EL HUMO, LAS SACUDIDAS. ABRO EL PLANO EN UNA VISTA MÁS GENERAL Y VIÑETAS MÁS GRANDES PARA MOSTRAR CLARAMENTE LA SALIDA DE LA NAVE, EL HUMO Y COMO SE PIERDE EN EL ESPACIO.

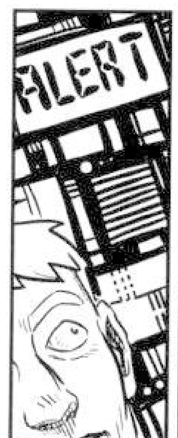


¿NOTÁIS COMO **TODO FLUYE**? VEAMOS AHORA ALGUNOS TROPEZONES...

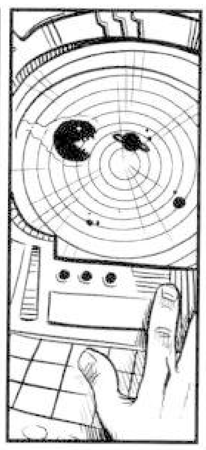






DURANTE UNA SERIE DE VIÑETAS HE IDO ACERCANDO POCO A POCO LA CÁMARA Y DE PRONTO ME ENCUENTRO UN SALTO EXTRAÑO HACIA ATRÁS... ¡PARA A CONTINUACIÓN VOLVER A ENTRAR CON OTRO SALTO! ¿QUÉ HA PASADO? ESTOY *ROMPIENDO LA CADENA LÓGICA*. AQUÍ EL PROBLEMA ES QUE ESTOY ENTRANDO Y SALIENDO DE LA NAVE SIN RAZÓN JUSTIFICADA.

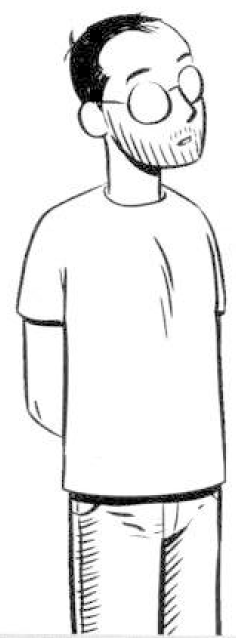
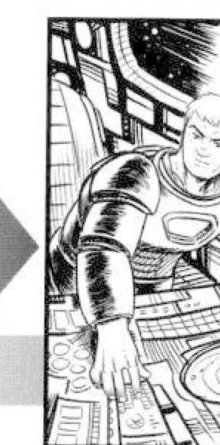
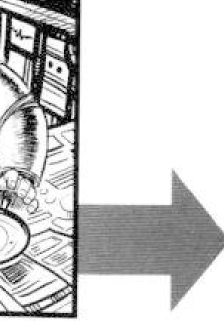
2 -> 4 -> 8 -> 16 -> ¿3? -> ¿11? (¡EL **AUTOR** SE HA VUELTO **LOCO**!)



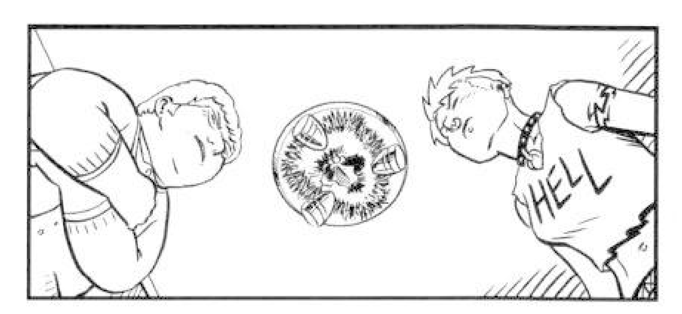


AHORA LO QUE QUEDA EXTRAÑO ES QUE HAY DOS VIÑETAS SEGUIDAS MUY **SIMILARES**, PERO NO IGUALES. *PARECE QUE EL AUTOR NO SE DECIDE* Y HACE UN AJUSTE RARO; O NO TIENE IMAGINACIÓN PARA ENCONTRAR OTROS ENCUADRES. YO ME DECANTARÍA EN UN SENTIDO O EN OTRO. O DEJO LA CÁMARA EXACTAMENTE IGUAL (***SIMILITUD***, ¿PARA QUÉ MOVERLA SI ESTABA BIEN?) O BUSCO UN PLANO MUY DISTINTO (***CONTRASTE***) QUE ENGANCHE BIEN CON EL ANTERIOR.


ES DIFÍCIL DESARROLLAR ESTA ESPECIE DE SEXTO SENTIDO DEL **RITMO INTERNO**. LEED MUCHOS CÓMICS, VED MUCHAS PELÍCULAS, QUITAD EL SONIDO Y **ANALIZADLAS**.







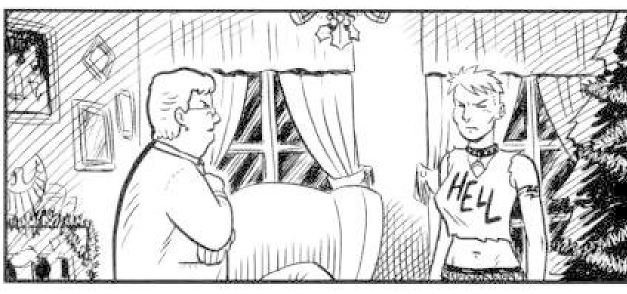


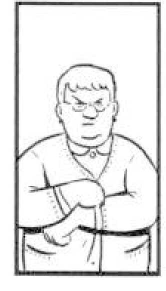




ASÍ COMO A NIVEL DE GUIÓN UNA HISTORIA CON DEMASIADOS PROTAGONISTAS O DEMASIADAS SUBTRAMAS PUEDE RESULTAR CONFUSA, TAMBIÉN UN DIBUJANTE PUEDE CAER EN LA **SOBREABUNDANCIA DE IDEAS VISUALES**. MUCHAS VECES ES MEJOR *DOSIFICAR* Y *DESARROLLAR* UNAS POCAS BUENAS IDEAS, QUE IR SOLTÁNDOLAS Y APELOTONÁNDOLAS SIN PARAR, CORRIENDO EL RIESGO DE QUEDARSE SIN IDEAS POR HABER GASTADO LAS BUENAS AL PRINCIPIO. BÁSICAMENTE SE TRATA DE GUARDARSE ASES EN *LA MANGA*.

EN ESTA PÁGINA DE EJEMPLO HE INTENTADO QUE CADA VIÑETA FUESE LO MÁS DIFERENTE POSIBLE DE LAS OTRAS.

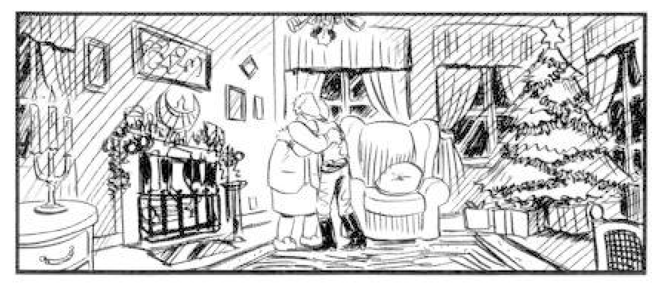










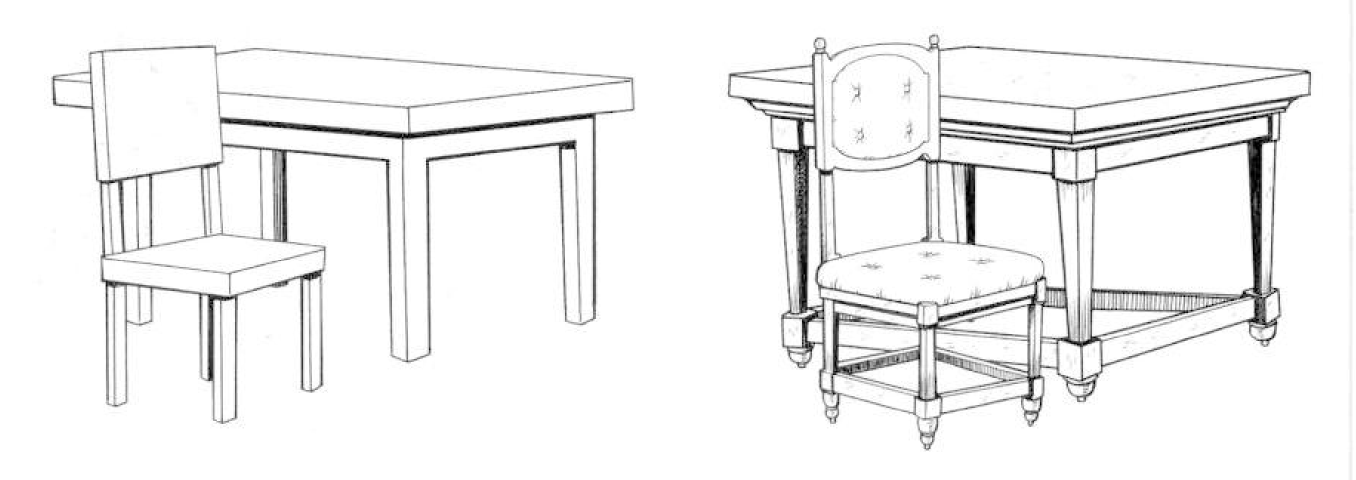


LAS **IDEAS VISUALES** (*ENCUADRES DE CÁMARA, FORMA DEL MARCO, INCLUSO ESTILO DE DIBUJO*) DEBEN IR ACORDES A LA HISTORIA QUE SE CUENTA. DEBEN SER **FUNCIONALES**. NO SE TRATA SIEMPRE DE SORPRENDER CON TU INVENTIVA AL LECTOR, QUE PUEDE ACABAR **DESCONCERTADO**. VOLVER A POSICIONES DE CÁMARA YA UTILIZADAS DA *ESTABILIDAD*, Y *CLARIFICA* LA NARRACIÓN.

EN ESTA SEGUNDA VERSIÓN TENEMOS DOS *SUBTRAMAS VISUALES*. LA CÁMARA SE VA ACERCANDO PROGRESIVAMENTE A LA MADRE Y A LA HIJA (INCREMENTANDO LA *TENSIÓN*) HASTA QUE SE DAN EL ABRAZO, QUE RELAJAMOS ABRIENDO MUCHO EL PLANO.

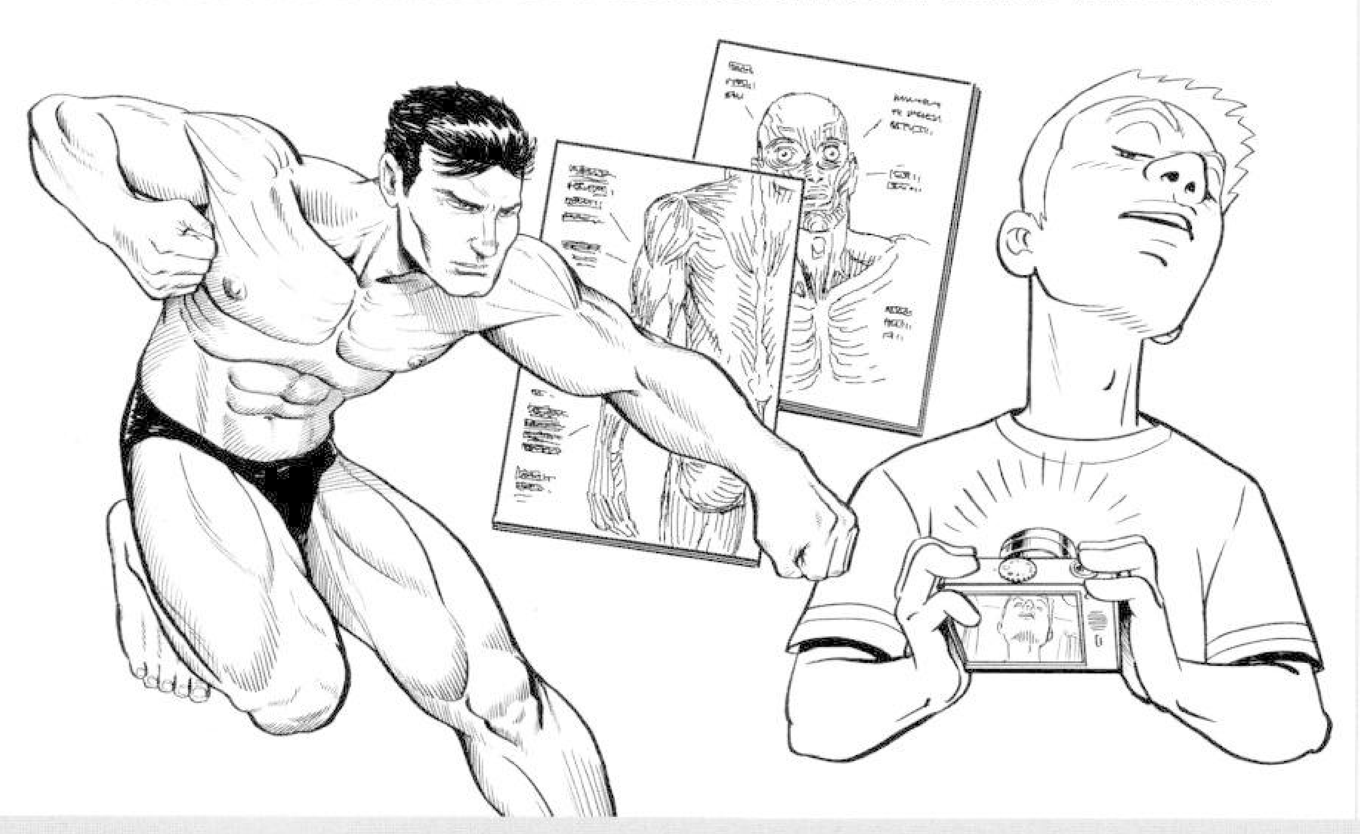
UNA BUENA **DOCUMENTACIÓN** ES FUNDAMENTAL. HAY QUE DOCUMENTARSE DE TODO. LA GENTE ENCUENTRA EVIDENTE QUE NO PUEDEN DIBUJAR DE MEMORIA UN *HIPOPÓTAMO* O UNA *LOCOMOTORA*, PERO SE LANZAN SIN REPAROS A DIBUJAR OBJETOS COTIDIANOS COMO MESAS O COCHES, CUANDO TIENEN TANTOS O MÁS DETALLES Y EXISTEN CIENTOS DE MODELOS, ADEMÁS.

LOS ELEMENTOS MÁS **COTIDIANOS** (*SILLAS, PUERTAS, RELOJES*), LOS ESCENARIOS MÁS **SIMPLES** (*EL DESIERTO, EL ESPACIO*), TODO AGRADECE UNA BUENA DOCUMENTACIÓN SI NO QUIERES CAER EN LA **SIMPLICIDAD** Y EL **ESTEREOTIPO**.

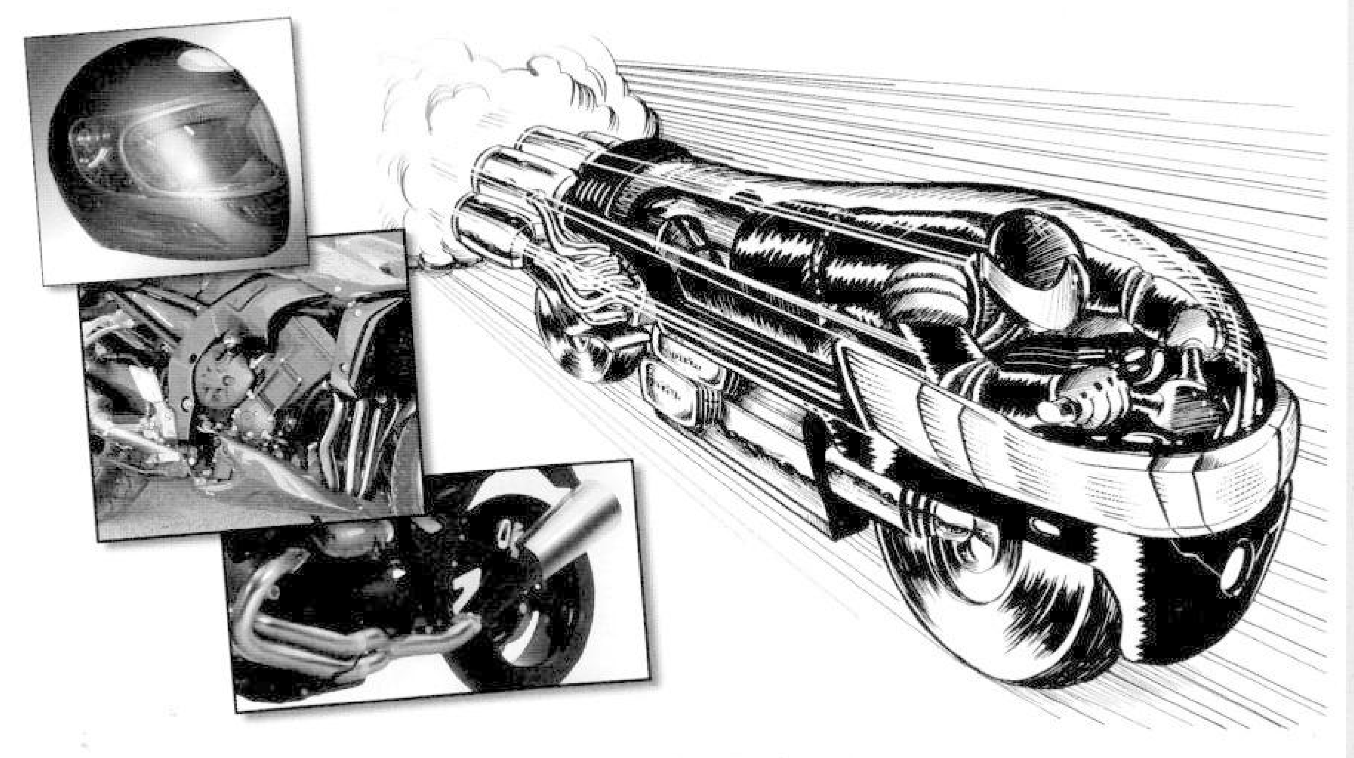


LAS FUENTES ESTÁN AHÍ AFUERA. COGE TU LIBRETA O TU CÁMARA Y SAL AL **MUNDO REAL**. FÍJATE EN TU CIUDAD, EN TU ENTORNO. CONSIGUE **CATÁLOGOS** DE MUEBLES, DE MAQUETAS, **REVISTAS** DE MODA, DE PEINADOS, DE VIAJES. EXPLORA LOS INFINITOS RECURSOS DE **INTERNET**.

EN ÚLTIMA INSTANCIA HASTA SE PUEDE CONSIDERAR QUE LA **ANATOMÍA** ES UNA DOCUMENTACIÓN QUE UTILIZAS TAN A MENUDO QUE TE HA INTERESADO APRENDERLA DE MEMORIA, AUNQUE PARA ALGUNAS POSTURAS DIFÍCILES PUEDAS SEGUIR NECESITANDO *REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS*.



INCLUSO ELEMENTOS **INVENTADOS** COMO *RAYOS* O *NAVES ESPACIALES* NECESITAN UN TRABAJO PREVIO DE **DISEÑO**, QUE A SU VEZ ES FACILITADO POR LA DOCUMENTACIÓN DE OBJETOS PARECIDOS (QUE SÍ EXISTEN, CLARO). (SÍ, PARA LOS MUNDOS ALIENÍGENAS TAMBIÉN HAY QUE DOCUMENTARSE.)

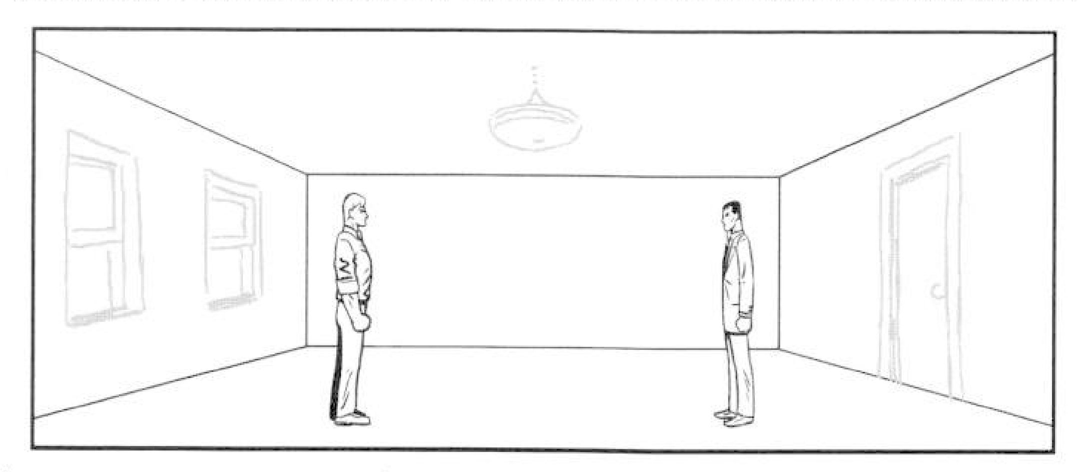


Y POR SUPUESTO PARA CREAR **PERSONAJES** NECESITAS VER DISTINTAS *FISONOMÍAS*, *ROSTROS* Y *TRAJES*.

TODO, TODO, TODO REQUIERE DOCUMENTACIÓN.

ANALIZA TODAS LAS POSIBILIDADES. CUANDO PLANTEES UNA ESCENA O UNA VIÑETA TRATA DE IR MÁS ALLÁ DE LA PRIMERA SOLUCIÓN QUE SE TE OCURRA Y EXPLORA TODAS LAS OPCIONES POSIBLES.
UN AUTOR DE CÓMICS ES COMO UN *DIRECTOR DE CINE*: TIENE QUE MOVER A SUS ACTORES, SACARLES EXPRESIONES, PREPARAR EL ESCENARIO, COLOCAR LA ILUMINACIÓN, LA CÁMARA... EN RESUMEN, CUIDAR LA **PUESTA EN ESCENA**. PERO HAY UNA DIFERENCIA FUNDAMENTAL, UN AUTOR DE CÓMICS ES **OMNIPOTENTE**. NO TENEMOS LÍMITE DE PRESUPUESTO NI ACTORES QUEJICAS. NO HAY NADA IMPOSIBLE. ¿ENTONCES POR QUÉ VAMOS A HACER UNA ESCENA ABURRIDA, PUDIÉNDOLA HACER *INTERESANTE* Y *ORIGINAL*?

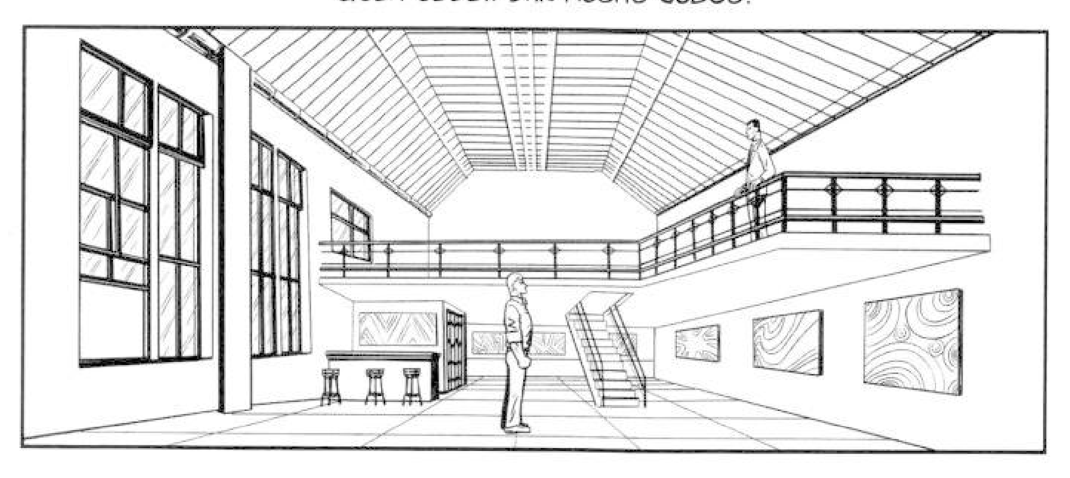
TOMEMOS UNA SIMPLE CHARLA ENTRE DOS PERSONAS. PODEMOS UBICARLA DONDE QUERAMOS. SUPONGAMOS QUE DECIDIMOS QUE LA ESCENA SE DESARROLLA EN UNA *HABITACIÓN*.



¿QUIÉN HA DICHO QUE LA HABITACIÓN DEBA SER *RECTANGULAR*? ¿O MEDIO *VACÍA*? ¿POR QUÉ NO SITUAR LA ESCENA DE *NOCHE*, EN UNA *EXPOSICIÓN DE VANGUARDIA* Y *LLENA DE GENTE*? ¿NO CREES QUE YA SÓLO VISUALMENTE ES MUCHO MÁS **INTERESANTE**?



POR EJEMPLO ENTRE NUESTRA DOCUMENTACIÓN NOS ENCONTRAMOS UNOS *LOFT* A DOS ALTURAS QUE PUEDEN DAR MUCHO JUEGO.







PODEMOS CAMBIAR LA **ROPA** DE LOS PERSONAJES, O QUE **HAGAN COSAS** MIENTRAS HABLAN (¿UN CAFETITO?). LAS **LUCES** Y **SOMBRAS** SON UN RECURSO MUY EXPRESIVO. LA ILUMINACIÓN NOS FUNCIONARÁ MEJOR SI TENEMOS BIEN DEFINIDAS LAS FUENTES DE LUZ (¿DÓNDE ESTÁ EL FOCO?). DE ESA FORMA LOS PERSONAJES SE PUEDEN COLOCAR RESPECTO A LA LUZ DE LA FORMA QUE MEJOR EXPRESE SU ESTADO DE ÁNIMO. QUIZÁ UN CONTRALUZ SI DICE ALGO AMENAZADOR O LUZ FRONTAL SI HABLA SINCERAMENTE.





PODEMOS CREAR **METÁFORAS VISUALES** POR MEDIO DE LA *ESCENOGRAFÍA* (LOS DECORADOS). POR EJEMPLO, UN PERSONAJE ESTÁ MINTIENDO Y ENGATUSANDO AL OTRO. PUES DETRÁS SUYO VEMOS UNA INMENSA VITRINA DE INSECTOS Y QUIZÁ ESTÁ INCLUSO CLAVANDO UNO MÁS EN SU COLECCIÓN. O UN PERSONAJE RESPONDE CON CARA IMPASIBLE, PERO UN CUADRO A SU LADO NOS MUESTRA UNA IMAGEN MUY EXPRESIVA, QUIZÁ REVELADORA DE SUS VERDADEROS SENTIMIENTOS. PODEMOS DARLE UN AIRE DE SUPERIORIDAD AL ENFOCARLE EN CONTRAPICADO (ESE JUGOSO LOFT A DOS ALTURAS).

EN TODOS ESTOS CASOS NOS ENCONTRAMOS CON VARIOS *NIVELES DE LECTURA*. NUESTRA VIDA COTIDIANA ESTÁ LLENA DE *SIGNIFICADOS NO EXPLÍCITOS*. EN CINE ESO SE CONOCE COMO **SUBTEXTO**: LO QUE EL DIALOGO NO DICE ABIERTAMENTE. POR EJEMPLO UN CHICO DICE A UNA CHICA "HOLA, QUE DÍA TAN BONITO ¿NO?", PERO EN REALIDAD LO QUE QUIERE DECIR ES "¿TE PARECE QUE SOY LO SUFIENTEMENTE ATRACTIVO E INTERESANTE PARA QUE CHARLEMOS?"

MÁS POSIBILIDADES...
¿SE TIENEN QUE ESTAR MIRANDO TODO EL RATO LOS PERSONAJES?



ESO NOS **LIMITARÍA** BASTANTE LAS POSICIONES DE CÁMARA. QUIZÁ UNO PUEDE ESTAR HACIENDO ALGO (PREPARANDO UN CAFÉ, COTILLEANDO EL PISO) Y QUE HABLEN DISTRAÍDAMENTE, PARA DEJAR LOS CRUCES DE MIRADAS DIRECTOS PARA CUANDO LA CONVERSACIÓN SE PONGA MÁS INTENSA.

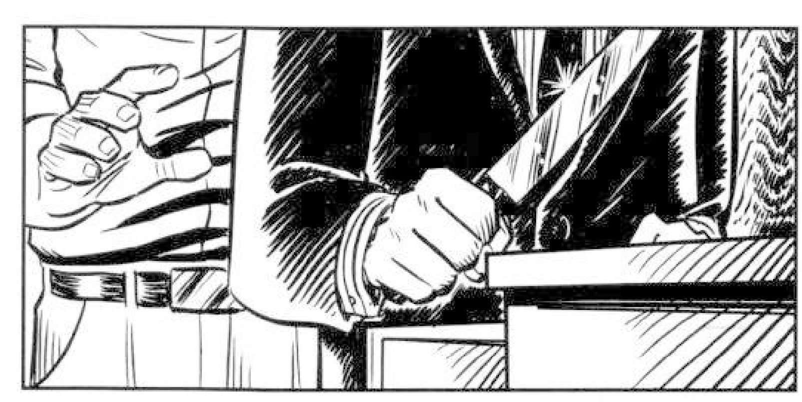


APROVECHA LOS **GESTOS** Y **ACCIONES** DE LOS PERSONAJES PARA INSPIRARTE A LA HORA DE COLOCAR LA CÁMARA.

A VECES INCLUSO **NO VER EL ROSTRO** DE LOS PERSONAJES PUEDE DAR INTERÉS Y VARIEDAD A LA ESCENA (Y CREAR SUSPENSE Y CENTRAR NUESTRA ATENCIÓN EN OTRAS COSAS).



LAS **MANOS** PUEDEN LLEGAR A SER MUY EXPRESIVAS (MIENTRAS EL **DIALOGO** NOS DA UNA IDEA PRECISA DE SU EXPRESIÓN FACIAL).



POR SUPUESTO NO HACE FALTA SER SIEMPRE TAN SOFISTICADO. SÓLO HE PUESTO ESTOS EJEMPLOS COMO MUESTRA DE CÓMO HASTA LA SITUACIÓN MÁS SIMPLE TIENE MULTITUD DE SOLUCIONES.

EN ESTE PUNTO CONVIENE ENFATIZAR QUE HAY QUE DIBUJAR LO QUE TE PIDA LA HISTORIA Y NO LO QUE TE APETECE. HAY QUE ESFORZARSE POR MEJORAR Y NO SER VAGO. QUIZÁ DIBUJAR LOS PERSONAJES SIEMPRE DE FRENTE SEA MÁS FACIL, PERO UN ESCORZO AÑADE PROFUNDIDAD Y ORIGINALIDAD AL PLANO. EL PUÑETAZO ESE TE QUEDA GENIAL, PERO QUIZÁ PARA INICIAR LA PELEA NO SEA NECESARIO QUE SEA TAN ESPECTACULAR.

Y YA SABES, SI ALGO NO TE SALE ES QUE TE FALTA DOCUMENTACIÓN.

TODO ES IMPORTANTE. ABSOLUTAMENTE TODO LO QUE INCLUYES EN UNA VIÑETA TIENE ALGÚN SIGNIFICADO PARA LA NARRACIÓN. DE ALGUNA FORMA EL LECTOR SOBREENTIENDE QUE SI EL AUTOR HA DIBUJADO ALGO ES POR ALGUNA RAZÓN.

TOMEMOS UNA SIMPLE DE VIÑETA DE GENTE POR LA CALLE...

PODEMOS DIBUJAR EN DETALLE A TODOS LOS PERSONAJES, COMO QUERIENDO INDICAR QUE EL MUNDO EN QUE SE DESARROLLA NUESTRA HISTORIA ESTÁ HABITADO POR PERSONAS CON SU VIDA. ESTAMOS DEFINIENDO EL ESCENARIO, CREANDO UN ENTORNO.



O PODEMOS COLOCAR A TODOS LOS TRANSEUNTES DE TAL FORMA QUE NO RESTEN IMPORTANCIA AL PROTAGONISTA. SÍ, VEMOS QUE ESTAMOS EN LA CALLE, QUE LA GENTE ESTÁ AHÍ, PERO NO DESTACAN DEMASIADO.



TAMBIÉN PODEMOS QUITAR TODO DETALLE, Y DIBUJAR SÓLO MASAS DE GENTE ANÓNIMA. QUIZÁ TRASMITIENDO UNA SENSACIÓN DE CIUDAD INHÓSPITA Y DESHUMANIZADA.



PORQUE SI REALMENTE EL AUTOR NO QUERÍA MOSTRAR A LA GENTE **¡NO LO HUBIESE HECHO!**



PERO EN CADA CASO EL LECTOR ENTENDERÁ UNA COSA **DISTINTA** SEGÚN LO QUE **INCLUYAMOS** EN EL DIBUJO.

POR LO TANTO, COMO TODO LO QUE DIBUJAMOS ES IMPORTANTE Y LE COMUNICA ALGO AL LECTOR TENGO QUE PENSAR MUY BIEN QUÉ DIBUJO Y QUÉ DEJO *"FUERA"*.

SE TRATA, EN DEFINITIVA, DE TOMAR **DECISIONES**: QUÉ MUESTRO, QUÉ NO, DÓNDE COLOCO LA CÁMARA, CON QUÉ ENCUADRE, EL TAMAÑO Y LA FORMA DE LAS VIÑETAS, ETC.

Y ESAS DECISIONES NO DEBEN SER GRATUITAS Y AL AZAR SINO QUE DEBEN ESTAR GUIADAS POR UNA **INTENCIÓN**.



CADA PERSONA VE LA VIDA DE FORMA DISTINTA. PARA UNOS ES UNA SELVA EN QUE SÓLO SOBREVIVEN LOS MÁS FUERTES Y COMPETITIVOS. PARA OTROS UN MUNDO DE COLOR DE ROSA LLENO DE GENTE MARAVILLOSA CON BUENOS SENTIMIENTOS QUE A VECES COMETEN ERRORES. PUEDE QUE ESTÉ TODO PREDESTINADO O QUE SEAMOS FRUTO DEL AZAR. SOMOS DIOSES O MOTAS EN EL ESPACIO. ÁNGELES O DIABLOS.

CADA UNO VE LA VIDA A TRAVES DE UN CRISTAL DISTINTO Y CADA HISTORIA DEBE REFLEJAR TU VISIÓN INDIVIDUAL. INCLUSO EL NARRADOR MÁS ANODINO SE DEFINE POR EL SIMPLE HECHO DE QUÉ HISTORIAS HA ELEGIDO CONTAR: DE ACCIÓN, DE TERROR, ROMÁNTICAS...

CONVERTIRSE EN UN BUEN NARRADOR REQUIERE **PERSONALIDAD Y DECISIÓN**. DISTINGUIR LO QUE ES IMPORTANTE DE LO QUE NO. SIEMPRE SEGÚN TU CRITERIO. **ACENTUAR LOS CONTRASTES**. ¿ESA VIÑETA ES IMPORTANTE? ¡AUMENTA SU TAMAÑO! ¡REDUCE EL RESTO! ¡SIN MIEDO! ¿ÉSE ES EL MALO? ¡CAMBIA LA ILUMINACIÓN, MUEVE LA CÁMARA! ¡QUE SE NOTE! ¿ES UN MOMENTO ROMÁNTICO? ¡¡MÁS PASIÓN!! TAMBIÉN PUEDE SER TU INTENCIÓN CONTAR DE FORMA FRÍA Y ANODINA LOS ACONTECIMIENTOS, CUAL REPORTERO IMPASIBLE O COMO UN DIOS OBSERVANDO A UNAS HORMIGAS. LO IMPORTANTE ES TENER **COHERENCIA** EN EL PLANTEAMIENTO, QUE SE NOTE TU SELLO PERSONAL.

CUANDO **ANALICES** UNA HISTORIA O INTENTES DESCUBRIR QUÉ ES LO QUE **FALLA** PLANTÉATE ESTAS PREGUNTAS:

¿ESTÁ BIEN DOCUMENTADA? ¿LOS FONDOS ESTÁN BIEN TRABAJADOS?
(EDIFICIOS COMO DE "JUGUETE" Y PLANOS, SIN PERSPECTIVA. GENTE VESTIDA DE FORMA ANODINA Y TODOS IGUAL.)

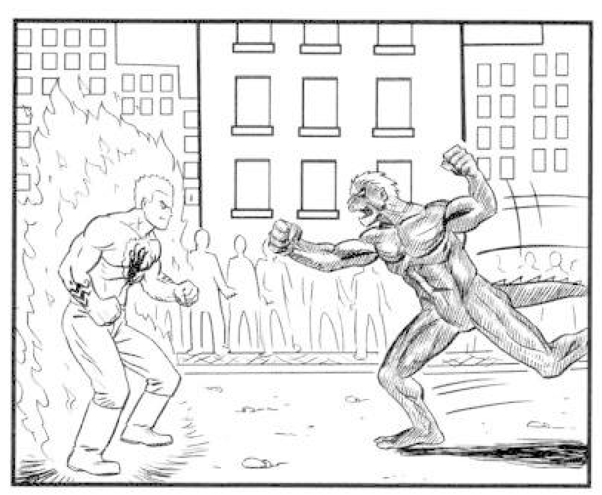
¿LA PUESTA EN ESCENA ES DEMASIADO SIMPLE?
(LOS PERSONAJES NO SE VEN AFECTADOS POR EL ESCENARIO. SIEMPRE ES DE DÍA, SIN FOCO DE LUZ DEFINIDA Y EN TERRENO LLANO. EL ESCENARIO ES COMO UN TELÓN DE FONDO...)

¿POSTURAS RECURRENTES?
(LOS PERSONAJES SIEMPRE DE FRENTE, NO HAY ESCORZOS DIFICILES. SIEMPRE DAN EL MISMO PUÑETADO, O VUELAN IGUAL.)

¿ESTÁ CONTADA LA HISTORIA CON DECISIÓN Y PERSONALIDAD?
(TODAS LAS VIÑETAS TIENEN TAMAÑOS PARECIDOS, INCLUSO LOS ENCUADRES DE CÁMARA SE REPITEN.)

¿DEMASIADA INFORMACIÓN SUPERFLUA PARA EL LECTOR?

ETCÉTERA...





RECUERDA LAS **TRES REGLAS**:

1 DOCUMENTARSE
2 ANALIZAR TODAS LAS POSIBILIDADES
3 CONTAR CON INTENCIÓN. TODO ES IMPORTANTE.

EXISTE UNA CUARTA REGLA QUE TE HARÁ MUCHA FALTA CUANDO ENTRES EN ESTE NEGOCIO (PERO QUE PUEDES IR ENTRENANDO DESDE YA). Y ESA REGLA ES:

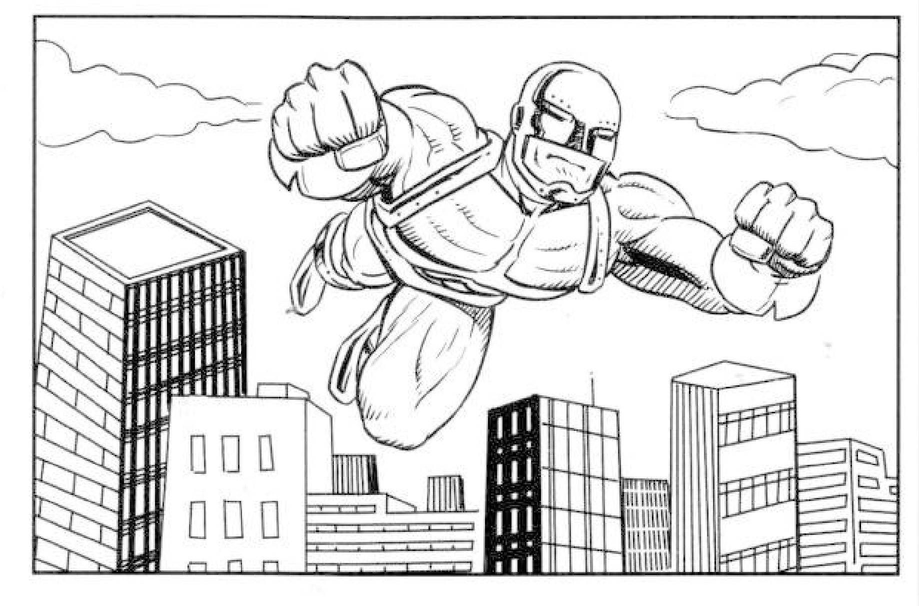
4 SE PROFESIONAL.

DIBUJAR ES MUY DIVERTIDO, PERO SI QUIERES DEDICARTE A ESTO TIENES QUE TOMÁRTELO EN SERIO Y NO AMEDRENTARTE ANTE LAS DIFICULTADES. ENTRE OTRAS MUCHAS COSAS TENDRÁS QUE DIBUJAR COSAS COMO: *VACAS, NIÑOS VESTIDOS DE COMUNIÓN* Y *OTROS OBJETOS RAROS*...

POR CIERTO, ÉSA ES LA RESPUESTA A LA ETERNA QUEJA DE LOS NOVATOS: "¿¿CÓMO PUEDEN ESTAR PUBLICANDO A FULANITO, SI HASTA YO LO HAGO MEJOR QUE ÉL?!" BUENO, LOS PROFESIONALES HAN ALCANZADO UN **NIVEL MÍNIMO** DE DIBUJO EN EL QUE YA NO COMETEN NINGÚN FALLO FLAGRANTE. *RESPETA SU TRABAJO Y SOBRE TODO RESPÉTALOS COMO PERSONAS.*



CORRIGE Y **REPITE** LAS VIÑETAS QUE NO TE SALGAN. QUERAMOS O NO, EL LECTOR VA A VER LA PÁGINA EN SU CONJUNTO, NO COMO SUMA DE PEQUEÑAS ILUSTRACIONES. UN SOLO FALLO MUY EVIDENTE DE *PERSPECTIVA* O DE *ANATOMÍA* PUEDE ARRUINAR TODA LA PÁGINA. UN PROFESIONAL SE MIDE NO POR LA CALIDAD DE LAS POCAS VIÑETAS QUE LE SALEN BIEN SINO PORQUE *NO HAY NINGUNA QUE LE SALE MAL* (AUNQUE TAMBIÉN PUEDE LUCIRSE EN ALGUNA QUE OTRA).





PRODUCE PÁGINAS. PARECE DE PEROGRULLO DECIRLO, PERO SI BUSCAS TRABAJO DE **DIBUJANTE DE CÓMIC** TIENES QUE HABER HECHO MUCHAS *PÁGINAS* (CON VIÑETITAS, SÍ). LAS ILUSTRACIONES MOLONAS SÓLO SIRVEN COMO *COMPLEMENTO* EN TU CARPETA DE PRESENTACIÓN PARA EL EDITOR.

SE **PUNTUAL** EN LAS *FECHAS DE ENTREGA* CON EL EDITOR (Y REALISTA A LA HORA DE ACORDARLAS). EN LA INDUSTRIA DEL CÓMIC EL DIBUJANTE ES SÓLO UNA PIEZA MÁS DEL ENGRANAJE, LUEGO VIENE EL *ENTINTADOR*, EL *ROTULISTA*, EL *MAQUETADOR*, LA *IMPRENTA*, ETC.



SI HACEMOS UN PEQUEÑO ESQUEMA RESUMEN DE TODO EL **PROCESO DE PRODUCCIÓN** DE UN CÓMIC VENDRÍA A QUEDAR ASÍ:

callejón.
HÉROE ENMASCARADO:
Vaya, el **cocinero psicópata**.
Esto sí que es *nuevo*.

Viñeta 4
El **ladrón** ataca **navaja** en mano. El **héroe** le finta y se prepara para devolver el golpe.
LADRÓN:
No sé quién te crees que eres, **fantoche**, pero te voy a

1. GUIÓN

LOS CIMIENTOS DE UN BUEN CÓMIC SE ENCUENTRAN EN EL GUIÓN. UN BUEN DIBUJO Y UNA BUENA NARRATIVA AL SERVICIO DE NADA ES IGUAL A NADA.



2. DOCUMENTACIÓN

ANTES DE COGER EL LÁPIZ ES MUY RECOMENDABLE RECOPILAR TODA LA DOCUMENTACIÓN POSIBLE QUE PUEDAS NECESITAR DE LOCALIZACIONES, OBJETOS Y PERSONAJES. NOS DARÁ MUCHAS IDEAS Y LUEGO NO TENDREMOS QUE ESTAR INTERRUMPIENDO EL TRABAJO CADA DOS POR TRES.

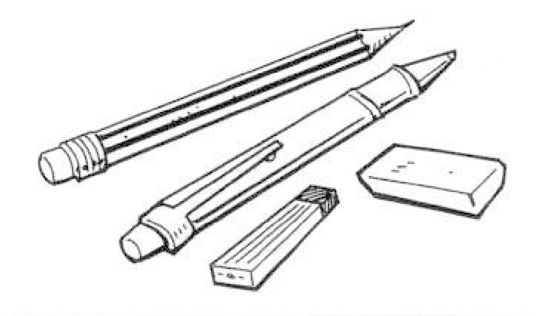


3. COMPOSICIÓN PÁGINA

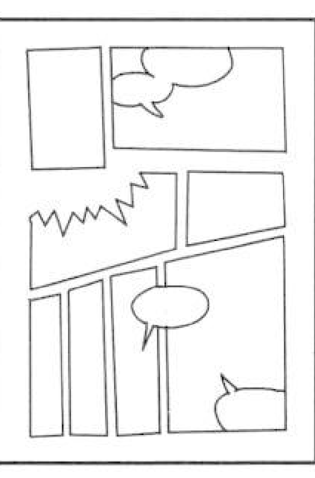
LA DISTRIBUCIÓN Y TAMAÑO DE LAS VIÑETAS. TODO LO QUE HEMOS ESTADO HABLANDO HASTA AHORA.

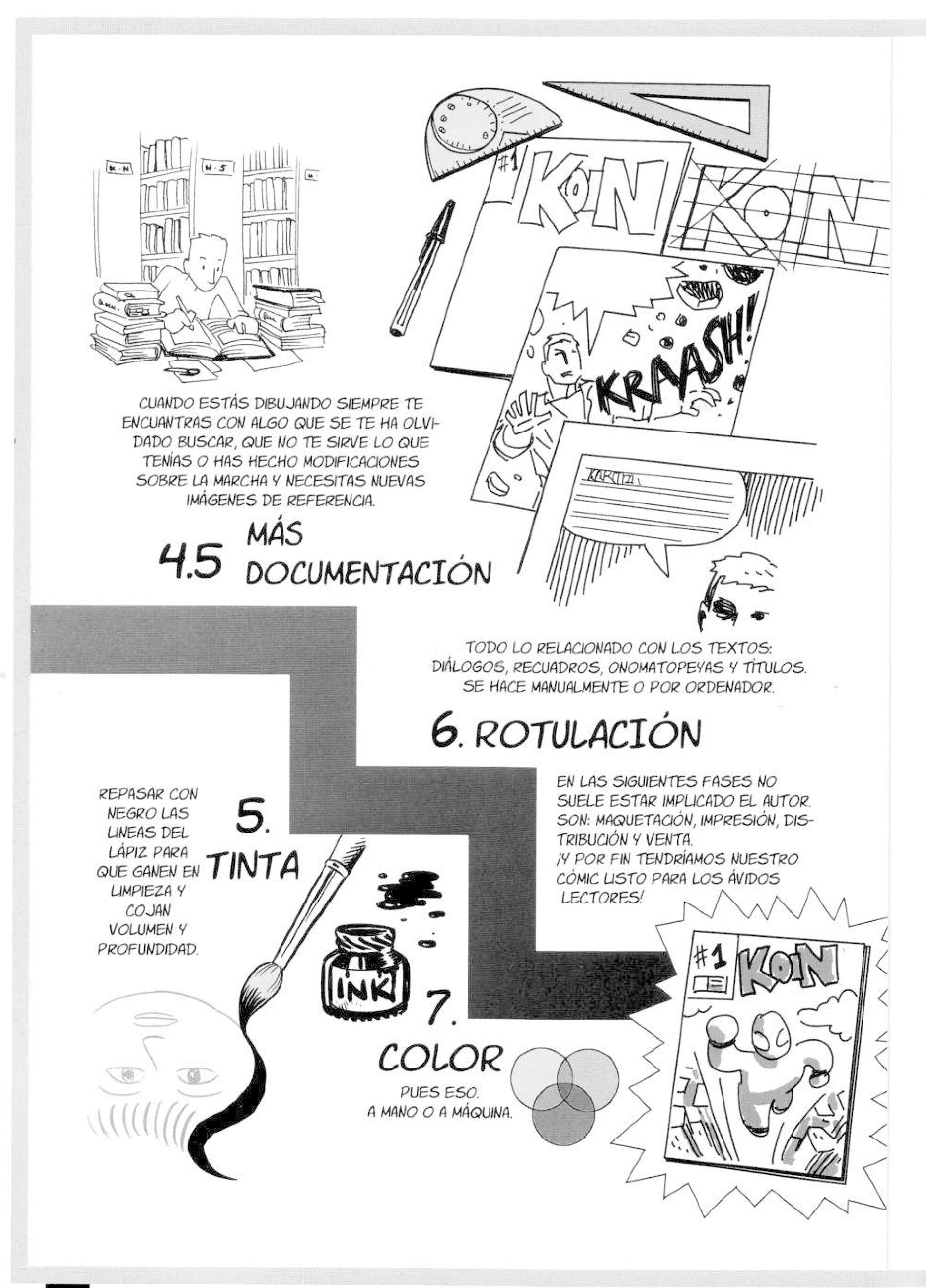
4. LÁPIZ

CUANDO DIBUJAS CON DICHA HERRAMIENTA LA PÁGINA DEFINITIVA. SE TRABAJA SIEMPRE MÁS GRANDE DEL TAMAÑO AL QUE SE VA PUBLICAR PARA PODER METER LOS DETALLES CON COMODIDAD.








K-N
H-S
#1
KON
KON
KRAASH!
KARCI(A)
CUANDO ESTÁS DIBUJANDO SIEMPRE TE ENCUANTRAS CON ALGO QUE SE TE HA OLVIDADO BUSCAR, QUE NO TE SIRVE LO QUE TENÍAS O HAS HECHO MODIFICACIONES SOBRE LA MARCHA Y NECESITAS NUEVAS IMÁGENES DE REFERENCIA.
4.5 MÁS DOCUMENTACIÓN
TODO LO RELACIONADO CON LOS TEXTOS: DIÁLOGOS, RECUADROS, ONOMATOPEYAS Y TÍTULOS. SE HACE MANUALMENTE O POR ORDENADOR.
6. ROTULACIÓN
REPASAR CON NEGRO LAS LINEAS DEL LÁPIZ PARA QUE GANEN EN LIMPIEZA Y COJAN VOLUMEN Y PROFUNDIDAD.
5. TINTA
EN LAS SIGUIENTES FASES NO SUELE ESTAR IMPLICADO EL AUTOR. SON: MAQUETACIÓN, IMPRESIÓN, DISTRIBUCIÓN Y VENTA.
¡Y POR FIN TENDRÍAMOS NUESTRO CÓMIC LISTO PARA LOS ÁVIDOS LECTORES!
INK
7. COLOR
PUES ESO. A MANO O A MÁQUINA.
#1
KON

EL FAMOSO SÍNDROME DE LA **PÁGINA EN BLANCO** DEL ESCRITOR PUEDE DARSE IGUALMENTE EN EL DIBUJANTE AL COMPONER LA PÁGINA. ¿CÓMO AFRONTAR EL DISEÑO Y DISTRIBUCIÓN DE LAS VIÑETAS? A VECES TRAS LEER EL GUIÓN EMPIEZO HACIENDO **GARABATOS** DE LAS IMÁGENES MÁS EVOCADORAS, COMO SI FUESE A ILUSTRAR UN LIBRO, PERO SIN PENSAR EN LA FORMA NI EL TAMAÑO DE LAS VIÑETAS. QUIZÁ LUEGO LAS CONVIERTA EN VIÑETAS, LAS MODIFIQUE O NO LAS UTILICE, PERO TODAS ESAS IMÁGENES LUEGO ME PUEDEN SERVIR COMO PUNTO DE PARTIDA PARA ESTRUCTURAR LA PÁGINA.

PUEDE SER EL HÉROE GRITANDO SU RABIA AL CIELO, UNA SILUETA CORRIENDO POR LOS TEJADOS EN MITAD DE LA NOCHE, UN BÓLIDO CAYENDO POR UN PRECIPICIO O SIMPLEMENTE UN PLANO GENERAL DE LA SITUACIÓN DE LOS PERSONAJES EN LA HABITACIÓN. SE TRATA DE ROMPER EL HIELO.

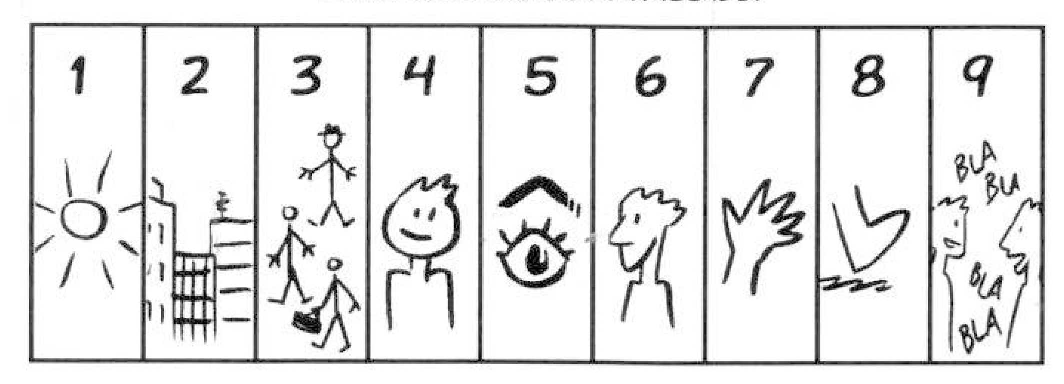




TAMBIÉN PUEDES EMPEZAR CON **TAREAS RUTINARIAS** QUE NO REQUIEREN *INSPIRACIÓN* PERO QUE DE ALGUNA FORMA LA FAVORECEN. **DOCUMENTARSE** (NO SÓLO DE LAS IMÁGENES DE ARCHIVO QUE NECESITAS, SINO VER PELICULAS O LEER LIBROS SOBRE EL TEMA) TE ESTIMULARÁ Y TE DARÁ IDEAS PARA TODO LO QUE NO VIENE EN EL GUIÓN: AMBIENTES, DETALLES, GESTOS.



EL SISTEMA DE LAS **NUEVE ACCIONES** QUE HE COMENTADO MÁS ATRÁS ES MUY PRÁCTICO SI UNO ESTÁ ATASCADO.





PERSONALMENTE PREFIERO HACER **GRUPOS DE PÁGINAS** EN VEZ DE IR DE UNA EN UNA. ES DECIR, DISEÑO 6, 8 Ó 20 PÁGINAS; HAGO TODO EL LÁPIZ; LAS ENTINTO TODAS, ETC. ESTA FORMA DE TRABAJAR CREO QUE ES LA **MÁS RÁPIDA**, PERO SOBRE TODO AYUDA A MANTENER LA UNIDAD Y LA **COHESIÓN** INTERNA DEL TEBEO PUES LOS DÍAS QUE ESTOY COMPONIENDO PÁGINA Y DOCUMENTANDOME ESTOY COMPLETAMENTE SUMERGIDO EN LA HISTORIA. LAS SEMANAS QUE DIBUJO TENGO LA MENTE MÁS DESCANSADA (ME PONGO MI MUSIQUILLA...), PERO AL HACERLAS DE TIRÓN COMETO MENOS FALLOS DE *RACCORD* Y CUANDO ENTINTAS MUCHO VAS MÁS RÁPIDO Y SEGURO.

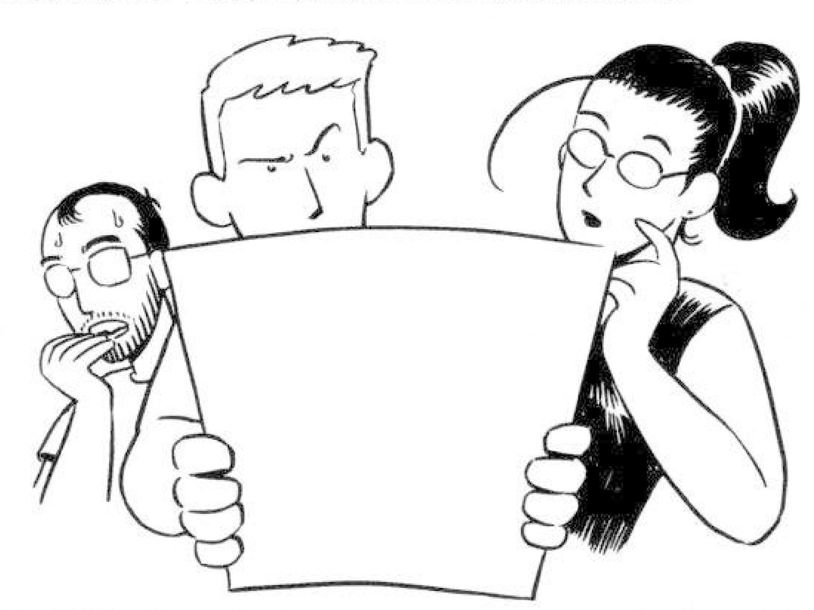
A VECES, SI HE PENSADO EL CÓMIC EN SU CONJUNTO, PUEDO TENER YA DISEÑADA MEDIA PÁGINA O TODA ENTERA EN CUANTO A LA FORMA, TAMAÑO Y DISPOSICIÓN DE CIERTAS VIÑETAS Y SÓLO ME RESTA ACOMODAR LOS DIBUJOS EN SU INTERIOR, AJUSTANDO LOS ÁNGULOS DE CÁMARA Y EQUILIBRANDO SUS ELEMENTOS.

MUY IMPORTANTE: **LEED VUESTRAS PROPIAS PÁGINAS.** Y SI PODÉIS DAD A LEER VUESTRO CÓMIC A ALGUNA MENTE "*VIRGEN*", ESTO ES, A ALGÚN AMIGO AL QUE NO LE HAYÁIS CONTADO NI MOSTRADO NADA DE LA HISTORIA PREVIAMENTE Y QUE PUEDA DAR UNA *OPINIÓN INOCENTE*.

LE PODÉIS PASAR LAS **PREGUNTAS** QUE HABLÁBAMOS ANTES...

- ✗ ¿SE ENTIENDE BIEN TODO?
- ✗ ¿HAY SIMETRÍAS ACCIDENTALES O PLANOS DEMASIADO PARECIDOS?
- ✓ ¿SECUENCIAS INCOHERENTES?
- ✓ ¿FALLA EL RITMO? ¿VA DEMASIADO DEPRISA O
- ✓ DEMASIADO DESPACIO?

ETC.



TRABAJAD BIEN LOS **GUIONES** (O BUSCAD UN *GUIONISTA* AL QUE LUEGO PODER ECHAR LA CULPA SI LA HISTORIA NO FUNCIONA). ANTE LA DISYUNTIVA DE SI LA **NARRATIVA** (FORMA Y TAMAÑO DE LAS VIÑETAS, DISPOSICIÓN, ÁNGULOS DE CÁMARA) LA DEBE PROPORCIONAR EL GUIONISTA O EL DIBUJANTE CREO QUE DEPENDERÁ DEL QUE TENGA MÁS **EXPERIENCIA** O **TALENTO** DE LOS DOS.

AUNQUE PERSONALMENTE OPINO QUE LA **ÚLTIMA PALABRA** LA DEBERÍA TENER SIEMPRE EL **DIBUJANTE** YA QUE, AL FIN Y AL CABO, ES EL QUE LE VA A DEDICAR MÁS TIEMPO Y EL QUE AL IR VIÉNDOLA REALIZADA SE VA A ENCONTRAR CON LOS PROBLEMAS DE ÚLTIMA HORA.





POR ÚLTIMO HAY UN DETALLE QUE QUIERO DEJAR CLARO. EN ESTE LIBRO ME HE CONCENTRADO EN LAS POSIBILIDADES NARRATIVAS DEL **DISEÑO DE PÁGINA**, QUE SON INTRÍNSECAS AL MEDIO DE LOS CÓMICS, PERO HE OMITIDO CONSCIENTEMENTE LAS ALTERNATIVAS, ESTO ES, TODOS LOS RECURSOS PROCEDENTES DE LA **PINTURA** Y LA **LITERATURA**.

POR EJEMPLO, UNA **SENSACIÓN OPRESIVA** SE PUEDE CONSEGUIR TANTO QUEBRANDO EL MARCO DE LA VIÑETA Y REDUCIENDO SU TAMAÑO COMO DIBUJÁNDOLA CON UN ESTILO CARGADO DE SOMBRAS NEGRAS Y LÍNEAS TEMBLOROSAS. O CREAR CON EL **COLOR** ESA ATMOFERA. O CON UNOS BUENOS **TEXTOS** DESCRIPTIVOS.

AL COMPRENDER QUE ESTA VEZ NO TENÍA ESCAPATORIA UN **ESCALOFRÍO** RECORRIÓ SU ESPALDA Y UN **NUDO** ATENAZÓ SU GARGANTA IMPIDIÉNDOLE SIQUIERA GRITAR AUXILIO.






ASÍ QUE APROVECHADLO PARA VUESTROS FINES, SUMADLO A TODO LO DICHO HASTA AHORA Y ADELANTE.
PERO SEGÚN NOS HAS EXPLICADO PODEMOS HACER VIÑETAS BIEN CONSTRUIDAS .....O NO,
PLANOS BIEN ENCADENADOS ...O NO,
VIÑETAS RECTANGULARES .....O NO,
(PONER LA MÚSICA QUE QUERAMOS...)
¡...PERO ENTONCES PODEMOS HACER LO QUE QUERAMOS! ¡NO HAY REGLAS!
EFECTIVAMENTE, TODO ESTÁ PERMITIDO, PERO DEBES SER CONSCIENTE DEL EFECTO QUE CAUSARÁS AL LECTOR.
LA ÚNICA REGLA: QUE SEPAS LO QUE HACES.